



تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی

www.geekstribemedia.com







سال دوم ، شماره بیست و دوم ، شهریور ۹۶



قبیله گیک ها



قبیله گیک ها
تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی
سال دوم ، شماره بیست و دوم، شهریور ماه ۱۳۹۶

گروه مجله :

سردبیر: بابز - مدیر مجله: منصور ابراهیمی - ناظر مقالات: منصور ابراهیمی - طراح جلد: آنونیموس - صفحه آرایی: منصور ابراهیمی، محمد رستمی، سینا

گروه نویسندگان :

بابز، بردیا، محمد مهدی خلعتبری، امین سامانی، محمدرضا عسگری، سیاوش مرادی، امیررضا نجفی

نویسندگان مهمان :

علی سلطانی ، Johny Hiles

آدرس وبسایت و پست الکترونیک :

www.geekstribemedia.com

info@geekstribemedia.com

مطالب عمومی | سطح مبتدی | سطح متوسط | سطح حرفه ای

فهرست

صفر و یک



01010011 01100011 01101001 01100101 01101110 01100011 01100101
00100000 01101001 01110011 00100000 01100001 00100000 01110111
01100001 01111001 00100000 01101111 01100110 00100000 01110100
01101000 01101001 01101110 01101011 01101001 01101110 01100111
00100000 01101101 01110101 01100011 01101000 00100000 01101101
01101111 01110010 01100101 00100000 01110100 01101000 01100001
01101110 00100000 01101001 01110100 00100000 01101001 01110011
00100000 01100001 00100000 01100010 01101111 01100100 01111001
00100000 01101111 01100110 00100000 01101011 01101110 01101111
01110111 01101100 01100101 01100100 01100111 01100101 00101110



سخن سردبیر

هر واقعه ای در آغاز به صورت رویا است.

دوباره با شماره‌ای جدید از قبیله گیک‌ها در خدمت شما هستیم و امیدواریم بتوانیم ساعاتی مفرح و مفید را با شما به اشتراک بگذاریم. در شماره ۲۲ مجله قبیله گیک‌ها به موضوعاتی مختلفی پرداخته ایم و سعی کرده ایم علایق شما اعضای جامعه گیکی را در نظر بگیریم.

اما قبل از هر چیزی و مانند همیشه در ابتدا توجه شما را به اخبار داخلی قبیله گیک‌ها جلب میکنیم:

۱- سایت قبیله گیک‌ها در ماه گذشته و در حد فاصل بین ۲۵ تا ۳۰ مرداد ماه ۲ بار به دلایل فنی و برای مدت کوتاهی دچار اشکال شد که خوشبختانه با همکاری و سعی و تلاش دوستان تیم فنی این مشکل در سریعا برطرف شد و در حال حاضر سایت قبیله گیک‌ها همانند گذشته مشغول خدمات رسانی به اعضای قبیله گیک‌ها میباشد. در این زمینه لازم است از دوستان عزیز کیا(مدیر داخلی) حسین(مدیر سایت) علیرضا(مدیر فنی قبیله) تشکر ویژه کنیم که با تلاشها و پیگیریهای خود توانستند این مشکل را در کوتاه ترین زمان ممکن حل نمایند.

۲- در ماه گذشته فروشگاه قبیله گیک‌ها فعالیتهای خود را شدت بخشید است و در کنار محصولات جالب گیکی مورد استفاده گیک‌ها امکان خرید محل تبلیغات در سایت و کانال تلگرام و یا ویدئوکستهای قبیله را برای علاقمندان و صاحبان صنایع را نیز فراهم کرده است. قبیله گیک ها از این پس در ۳ مکان مختلف اقدام به انتشار تبلیغات در مقابل دریافت هزینه مینماید. از این پس علاقمندان میتوانند با پرداخت هزینه یک صفحه با سایز A4 را در مجله قبیله گیک‌ها به تبلیغات خود اختصاص دهید. همچنین دوستانی که مایل هستند تبلیغات محصولات خود را در سایت قبیله گیک‌ها در معرض دید گیک‌های فارسی زبان قرار دهند میتواند با پرداخت هزینه اقدام به ثبت بنر تبلیغاتی خود در صفحات سایت قبیله گیک‌ها نمایند. دوستان و شرکتهایی که مایل هستند خود را از طریق ویدئوهای تبلیغاتی به گیک‌های فارسی زبان معرفی نمایند میتوانند با پرداخت هزینه مربوطه تبلیغات ویدئوی خود را به مدت ۱۰ ثانیه در ابتدای ویدئوکستهای قبیله گیک‌ها منتشر نمایند.

۳- در ماه گذشته قبیله گیک‌ها اقدام به راه اندازی کانال تلگرامی به نام کتابخانه قبیله گیک‌ها نموه است که در آن کتبی که توسط اعضای قبیله گیک‌ها مطالعه شده اند به اشتراک گذاشته میشود. سعی شده است برخلاف دیگر کانالهای مشابه ما در قبیله گیک‌ها کمیت کتب را قربانی کیفیت آنها نمائیم و فقط کتبی را به اشتراک بگذاریم که بنظر خرد جمعی اعضای قبیله گیک‌ها ارزش مطالعه و صرف وقت را دارند. برای استفاده از این کتابخانه میتوانید به آدرس https://t.me/GeeksTribeLibraryEbooks مراجعه نمائید.

۴- ما همواره در قبیله گیک‌ها به دنبال راههایی میگردیم که گیک‌های فارسی زبان را به چالش بکشیم و برای همین با راه اندازی کانالی به نام چالشهای قبیله گیک‌ها سعی کرده ایم شروع کننده این حرکت باشیم. برای اطلاعات بیشتر و عضویت در این کانال میتوانید به آدرس https://t.me/geekstribechallenges مراجعه نمائید. تا زمان نگارش این مطلب ۲ چالش در این کانال برگذار شده است و به برندگان هر چالش بصورت جداگانه هدایای از طرف قبیله گیک‌ها به رسم یادبود اهدا شده است.

بعد از بررسی اخبار ماه گذشته قبیله بلاخره به این شماره میرسی. شماره ۲۲ محصول زحمت دوستانی است که بصورت داوطلبانه و فقط از روی علاقه شخصی سعی کرده اند بهترین و کاملترین کار خود را ارائه دهند. این دوستان کسانی هستند که معتقد هستند علم و دانش باید به اشتراک گذاشته شود و در این راه منتظر دیگران نمی‌مانند و هر یک با تمام قوای خود برای رسیدن به این هدف تلاش میکنند. این دوستان بدون هیچ چشم داشتی و فقط برای رضایت دل خود و با توجه به احساس مسئولیتی که نسبت به نسل بعدی گیک‌ها فارسی زبان میکنند هر ماه زمانی از وقت خود را به نگارش و آماده سازی مجله ای صرف میکنند که ما اکنون بعد از ۲۲ شماره آن را به نام قبیله گیک‌ها میشناسیم. در این مدت دوستان زیادی به قبیله اضافه شدن و دوستانی هم بنا به دلایل مختلف از ادامه فعالیت با مجله صرف نظر کردند ولی با این حال همیشه در کنار قبیله ای بودند که خود آن را راه اندازی کرده اند.

قبیله گیک‌ها در حال حاضر مفتخر است که بعد از تقریبا ۲ سال و باتلاش هر روزه اعضای خود موفق شده است ۹۷۰ نفر از گیک‌های فارسی زبان را به دور هم جمع کند. (منبع کانال قبیله گیک‌ها در تلگرام) هدف و تلاش ما این است که تا قبل از تولد ۲ سالگی قبیله گیک‌ها این عدد ر به ۱۰۰۰ برسانیم و به این ترتیب بطور متوسط سالانه ۵۰۰ گیک را جذب قبیله گیک‌ها کنیم. ما به این موضوع فتخار میکنیم که تمامی این افراد اعضای واقعی و شناخته شده جامعه گیک‌های فارسی زبان میباشند نه اعضایی که بصورت فیک و از طریق پرداخت پول بدست آمده باشند. این ۹۷۰ نفر در واقع ۹۷۰ نفر انسان هستند که با مرام نامه قبیله گیک‌ها موافق هستند و این نشان دهنده این است که این جامعه کوچک ولی مصمم حرفهایی برای گفتن دارد که باید با گوش شنوا به آنها بپردازیم برای همین قسمت جدیدی به مجله قبیله گیک‌ها اضافه کردیم به نام "چاپارخانه قبیله گیک‌ها"که در آن به سوالات نظرات ،پیشنهادات و انتقادات شما دوستان جواب خواهیم داد. مانند همیشه در پایان از شما تقاض داریم تا با ارائه پیشنهادات،انتقادات و نظرات خود ما را در هر چه بهتر شدن این قبیله گیکی یاری نمائید.

در آخرین ماه تابستان ۱۳۹۶ شما را به مطالعه شماره ۲۲ قبیله گیک‌ها دعوت میکنیم امیدواری که لحظاتی مفید را با مطالعه این مجله سپری نمائید...

نویسنده:
بابز

zbobobzblack@gmail.com

@BoBzBoBz



این نمایشگاه از ۳۰ ام تیر ماه تا ۲ مرداد ماه در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برگزار گردید.

در دوره گذشته این نمایشگاه ۴۲۴ شرکت داخلی و خارجی و ۲۵۰ شرکت در قالب استارت آپ در فضایی به مساحت ۳۶۵۰۰ هزار متر مربع از ۱۸ کشور حضور داشتند که در طول برپایی نمایشگاه توانمندی های خود را ارائه نمودند.

اما نکات چشمگیر این نمایشگاه :

اپراتور های تلفن همراه

مطابق معمول تمامی نمایشگاه هایی در این سطح در ایران، اپراتور های تلفن همراه در صدر تبلیغات نمایشگاه قرار داشتند و بزرگترین غرفه ها به این اپراتور ها اختصاص داده شده بود. اما رقابت اصلی اپراتور های تلفن همراه در جه خدماتی بود؟

هر سالی که میگذرد، از میزان خدمات اپراتور ها کاسته میشود. اکثر تبلیغات این شرکت ها در سطح اینترنت 4.5G و سیسم کارت های USIM بود و غرفه هایی برای تعویض سیم کارت ها قرار داده شده بود. اکثریت این اپراتور ها تخفیف هایی مخصوص نمایشگاه برای خرید سیم کارت، طرح های اینترنتی و مودم های اینترنت قرار داده بودند و شرکت ایرانسل طرحی برای تعویض مودم های قدیمی خود به مودم های 4G داشت.

شرکت های ارائه دهنده خدمات اینترنتی

تمامی تبلیغات این شرکت ها در حوزه بسته های اینترنتی این شرکت ها و فروش مودم های آنها بوده و برخی از آن ها به تازگی وارد حوزه خدمات پردازش ابری (Cloud Computing) شده اند.

خدمات بانکی

در یک کلام حوزه فعالیت این شرکت ها، درآمد با پول مردم است. البته نه به معنای بد آن. این شرکت ها اکثرا دارای درگاه های اینترنتی، دستگاه های کارتخوان، برنامه های موبایل و کیوسک های بانکی در سطح شهر هستند و واسطی بین مردم و بانک ها برای خدمات بانکی به حساب می آیند و در قبال خدمات خود کارمزد دریافت میکنند.

خدمات تلفن همراه

شرکت هایی همچون #780*، جیرینگ و آسان پرداخت و ... شرکت هایی هستند که در این حوزه فعالیت های بسیار زیادی دارند. این شرکت ها روز به روز خدمات جدیدتری همچون خرید شارژ، انتقال وجه کارت به کارت، استعلام قبض تلفن و بسته اینترنت سیم کارت، پرداخت قبوض، خیریه و خدماتی دیگر را ارائه میدهند که به علت راحتی کار با این نرم افزار ها و خدمات بسیار خوبی که ارائه میدهند، از مقبولیت بسیار خوبی در بین مردم برخوردار هستند.

خدمات مسافرت و حمل بار داخل شهر

حدود دوسال است که شرکت های مسافربری درون شهری همچون اسنپ، تپسی، کارپینو، الوپیک، حملینو و بسیاری شرکت های دیگر در این زمینه شروع به فعالیت کرده اند و به علت خدمات و قیمت های بسیار متعادلی که درنظر گرفته اند، دارای محبوبیت بسیار خوبی در بین مردم هستند و به علت وجود فضای رقابتی بین این شرکت، خدمات آن ها روز به روز در حال پیشرفت است.

شرکت های ارائه دهنده تجهیزات سخت افزاری

شرکت های نسبتا کمی در این نمایشگاه تولیدات سخت افزاری خود را عرضه کرده بودند و این محصولات همچون رک و UPS و ژنراتورهای برق و تجهیزات Cooling مرکز داده و ... بودند. برخی غرفه های دیگر نیز محصولات وارداتی خود همچون سرور، دستگاه های ذخیره ساز، تجهیزات پسیو اتاق سرور و ... را به عرضه گذاشته بودند. تنها نکته انتقادی که من به بسیاری از این شرکت ها وارد میکنم این است که کارشناسان فنی که برای Demo محصولات قرار داده شده اند، اشراف کامل و حتی کافی به آن سخت افزار را نداشته و نمیتوانستند جواب یک کارشناس معمولی را در آن حوزه کاری بدهند!!!

تعداد این شرکت های ارائه دهنده محصولات سخت افزاری کاهش قابل توجهی در نمایشگاه امسال داشته است. این موضوع دلایل بسیاری میتواند داشته باشد. همچون تعدا بسیار زیاد شرکت های فروشنده کالا و قیمت های بالای کاهای الکترونیکی و بسیاری دلایل دیگر.

البته از نظر من، دلیل اصلی کاهش شرکت های فروشنده کالا در نمایشگاه این است که بازار جهان و ایران از سمت فروش کالا به فروش خدمات تغییر جهت داده شده است و بالای ۶۰ درصد از غرفه های نمایشگاه، شرکت های ارائه دهنده خدمات بودند.



نویسنده:

محمد مهدی، یک گیک با ادرس شناسایی geek_072، مهندس کامپیوتر در دانشگاه و مهندس شبکه در کار. از خوندن کتاب و نویسندگی لذت میبرم و تفریح من لینوکس هست

khalatbari.computer@gmail.com
@Geek_072

ویدئوکست قبیله

سلام.

محمد مهدی خلعتبری هستم، مدیر بخش ویدئوکست مجله قبیله گیک ها.

خیلی خوشحالم از اینکه با شما همراهان گرامی در ارتباط هستم . در این شماره باید بگم بهتون که به علت مشغله کاری بسیار زیاد استاتید دوره های آموزش زبان برنامه نویسی پایتون و زبان برنامه نویسی C، انتشار این دوره ها به تاخیر افتاده است. برای این مشکل پیش آمده از شما عذرخواهی میکنم و امیدوارم خیلی زود بتونیم ادامه این دوره ها را براتون آماده کنیم.

در این شماره قصد دارم راجع به چند موضوع در بخش ویدئوکست مسائلی را مطرح کنم:

- نحوه همکاری با بخش ویدئوکست
- دوره های در حال انتشار

۲- نحوه همکاری با واحد ویدئوکست قبیله به شرح زیر است :

مرحله اول :

در این مرحله ابتدا باید با اینجانب، مدیر بخش ویدئوکست ها قبیله تماس حاصل فرمائید. اطلاعات تماس به شرح زیر میباشد:

- Skype: mahdi_kh94
- Telegram: geek_072
- Mail: Khalatbari.computer@gmail.com

مرحله دوم :

- در این مرحله باید یک ویدئو ۱۰ دقیقه ای با استاندارد های قبیله گیک ها توسط فرد درخواست کننده تولید شده و باید در این ۱۰ دقیقه، فرد درخواست کننده یک رزومه خیلی کوتاهی از خود داده و در مورد دوره مورد نظر خود توضیحاتی بدهند و Syllabusدوره را تشریح نمایند.
- سپس این ویدئوکست باید برای مدیر بخش ویدئوکست ها ارسال گردد.

مرحله سوم :

- در این مرحله بعد از تایید مدیر بخش ویدئوکست، ضبط دوره آغاز میگردد و باید بعد از ضبط برای مدیر بخش ویدئوکست ارسال گردد.
- لازم به ذکر است که بعد از شروع دوره، ویدئوکست ها در سایت منتشر نخواهند شد و بعد از تایید مدیر بخش ویدئوکست ها و بر طبق برنامه زمان بندی، ویدئوکست ها در سایت منتشر خواهند شد.
- توجه : امکان انتشار ویدئوها در سایت های دیگر وجود دارد، ولی باید ابتدا این ویدئوها در سایت قبیله منتشر شوند و سپس در سایت های دیگر انتشار یابند.

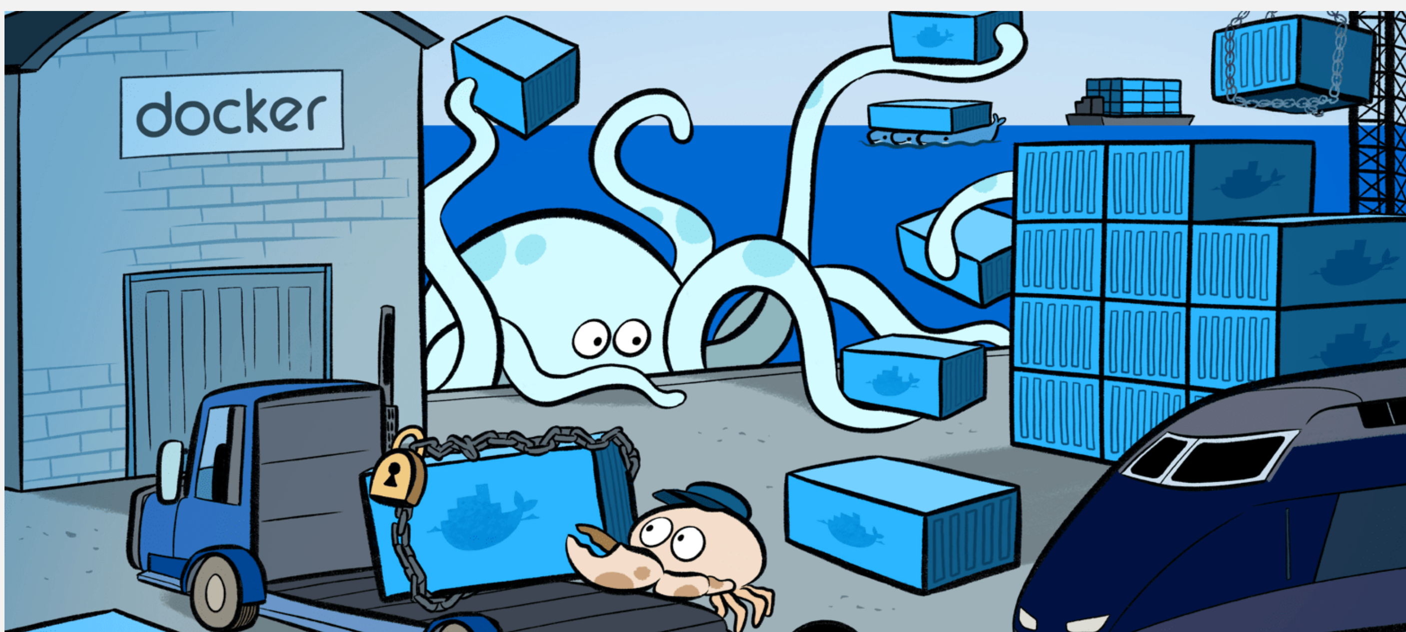
ویدئوکست قبیله

استاندارد های ویدئوکست های قبیله :

- حتما باید پس زمینه سیستم، لوگو قبیله گیک ها باشد و در همان پس زمینه، نام مدرس و تصویر او قرار گیرد.
- توجه : تمامی مدرسان محترم میتوانند از وب کم خود نیز برای تصویر برداری از خود استفاده نمایند.
- حجم و کیفیت ویدئوکست ها : باید تمامی مدرسان از نرم افزار هایی در سیستم عامل خود استفاده کنند که کیفیت صدا و تصویر خوبی داشته باشد و حجم ویدئو ها بالا نباشد. به صورت خلاصه باید گفت باید تناسب درستی میان حجم و کیفیت صدا و تصویر باشد.
- زمان ویدئوکست ها : باید زمان هر قسمت از ویدئوکست ها مدیریت شده باشد. به اینگونه که هم زمان ویدئوها طولانی نباشد و هم موضوعات به صورتی تقسیم بندی شده باشند که در پایان هر ویدئوکست، یک موضوع به صورت کامل پوشش داده شود.

شما همراهان همیشگی قبیله گیک ها می توانید با استفاده از راه های ارتباطی که در قسمت قبل ذکر شد با ما تماس برقرار کنید و اینجانب قلبا پذیرای نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما عزیزان هستم.

۳- در این قسمت به معرفی دوره های در حال انتشار قبیله خواهیم پرداخت.



" داکر – قسمت اول (تاریخچه) "

در دنیای IT همه چیز به برنامه‌ها ختم می‌شوند و تقریباً همه صنعت IT را در بر گرفته اند .در گذشته برای توسعه هر برنامه نیاز به داشتن یک سرور فیزیکی داشتند که بتوانند برنامه را بر روی آن توسعه دهند.

توسعه برنامه ها به این سبک هزینه سخت افزاری بسیاری از جمله خرید و نگهداری را به وجود می آورد. جدای از این مسأله بهروری از این سخت‌افزار ها به شدت پایین بود و برنامه استفاده بسیار کمی از منابع میبرد و همچنین برای توسعه برنامه باز نیاز به خرید و نگهداری سخت‌افزار دیگری بود و این کار هزینه‌های زیادی در بر داشت .

به دلیل این مشکلات و مشکلات دیگری که هنگام کار کردن به این‌گونه سیستم‌ها برخورد میکردند مهندسین شرکت IBM شروع به کار روی پروژه ای برای مجازی سازی سیستم عامل ها کردند و تا امروزه که مجازی ساز های بسیاری با قابلیت‌های عالی در اختیار ما هستند . این مجازی سازها اجازه میدادند که بهره وری از سخت‌افزار به طرز چشمگیری بهتر شود. همچنین قابلیت‌های توسعه و کلاستر کردن نرم‌افزارها را هم به طرز چشمگیری بهتر کردند . اما باز هم مشکل سربار خود سیستم عامل ها وجود داشت . در ابتدا صحبت گفتیم که همه چیز به برنامه‌ها ختم می‌شود و مهم نیست که در پس زمینه چه جیزی رخ میدهد و معمولاً توسعه‌دهنده و کاربر تنها به دسترسی بودن برنامه توجه می‌کنند و این سرباری که سیستم عامل به وجود می‌آورند باعث هدر رفتن منابع میشد و برنامه‌ها نیاز به منابع کمتری داشتند .

از اینجا بود که مجازی سازی در سطح سیستم عامل مطرح شد. این تکنولوژی چندین ماشین مجازی لینوکسی ایزوله را در بستر یک سیستم عامل فراهم میکند. بر خلاف VM ها کانتینر ها سیستم عامل اختصاصی راه اندازی نمی‌کنند و از کرنل سیستم عامل میزبان استفاده می‌کنند . به همین دلیل سرعت بوت شدن کانتینر ها به شدن بالاست و میتوانند به سرعت سرویس دهی خود را شروع کنند.

برای بهتر روشن شدن میتوان این مثال را زد. شما سخت‌افزار را مانند یک زمین بسیار بزرگ در نظر بگیرید. بدون مجازی سازی از تمام این زمین برای ساختن تنها یک خانه مورد استفاده میشد و تمام منابع آن زمین شامل آب و غیره تنها شامل همان خانه می‌شد . با مجازی سازی میتوانستیم آن زمین را به قطعات کوچکتر تقسیم کرده و برای چندین خانه منابع فراهم کرد و هر کدام سیاست امنیتی خود را داشته باشند . در این کانتینر ها مانند آپارتمان ها هستند . آن‌ها هنوز منابع اصلی را دارند ولی منابع بین همه ساختمان تقسیم شده است . بنابرین آپارتمان ها در

سایز ها و شکل‌های مختلفی هستند طوری که بتوانید به هر اندازه که مورد نیاز خود هستید را از منابع اجاره کنید و نه تمام آن را . بنابرین هر آپارتمان یک کانتینر هست و منابع اشتراکی میزبان کانتینر است.



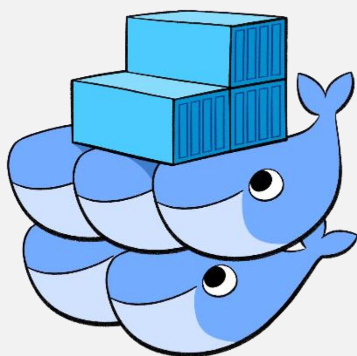
مقایسه کانتینر ها و مجازی سازها:

در ابتدا شاید ماشین مجازی و کانتینر ها بسیار شبیه به هم باشند ولی برخی تفاوت‌های اصلی دارند که از طریق دیاگرام زیر آن را توضیح میدهیم.



در نمودار اول برنامه‌های x تا z بر روی ماشین‌های مجازی متفاوتی اجرا شده اند. در این مدل برای هربرنامه یک تعریف متفاوت از سیستم عامل اجرا شده‌اند که هر کدوم با کتابخانه‌های مورد نیاز و پیش نیازهای آن تعریف شده است. همانطور که میبینید برای پیش نیاز های برنامه Y و Z باید روی هر دو ماشین نیز این کتابخانه نصب شده باشد.

در شکل پایین هر سه تا برنامه در محیط کانتینری اجرا شده‌اند . برخلاف ماشین مجازی در این محیط کرنل سیستم عامل به کانتینر ها به اشتراک گذاشته شده یعنی اینکه کانتینر ها اجبارا در کرنل میزبان اجرا می‌شوند . برنامه‌های y و z یک کتابخانه را نیاز دارند و به همین دلیل میتوانند بدون اینکه سربار اضافی داشته باشند از یک کتابخانه استفاده کنند. سرویس کانتینر مسئول فعال و غیر فعال کردن کانتینر ها شبیه به مجازی ساز ها برای ماشین‌های مجازی است. به هر حال پردازش هایی که داخل کانتینر اجرا می‌شوند شبیه به پردازش هایی است که در یک ماشین اجرا می‌شود و باعث ایجاد سربار همانند مدل ماشین مجازی نمی‌شود .



تاریخچه کانتینر :

کانتینر ها مفهوم قدیمی هستند. برای دهه ها سیستم‌های UNIX با استفاده از دستور chroot یک محیط فایل سیستم ایزوله به آن‌ها می‌داد . از سال ۱۹۹۸، freeBSD ابزار jail را که گسترش داده شده chroot است را دارد . در سال ۲۰۰۱، solaris OS با توسعه Solaris ZONES به نسبت تکنولوژی کاملتری را برای کانتینر ها ارائه کرد . همچنین در سال ۲۰۰۱ شرکت Parallels تکنولوژی کانتینر virtuiozzo را برای لینوکس ارائه کرد که بعد ها در سال ۲۰۰۵ آن را متن باز کرد. سپس گوگل شروع به توسعه cgroup در کرنل لینوکس کرد و شروع به جابجایی زیر ساخت خود به کانتینر ها کرد. پروژه کانتینر لینوکس (LXC) در سال ۲۰۰۸ با ترکیب تکنولوژی های cgroup , kernel NameSpace و chroot یک راه کاملی برای کانتینر ها فراهم کرد. سپس در نهایت در سال

۲۰۱۳ docker قطعه نهایی برای تکمیل پازل کانتینر را انجام داد و آن را به مسیر اصلی هدایت کرد.

تا اینجا ما خلاصه ای از وضعیت استفاده از سیستم‌ها را از ابتدا توضیح دادیم و مقایسه‌ای مختصر بین کانتینر و ماشین مجازی داشتیم. سپس خلاصه از تاریخچه کانتینر را توضیح دادیم. در قسمت بعدی به خود داکر می‌پردازیم و نحوه کارکرد آن .

موفق باشید.

نویسنده:

علی سلطانی ، فارغ التحصیل رشته IT. مدیر و کارشناس شبکه علاقه مند به مباحث کانتینر و فعال در زمینه نگهداری و راه اندازی شبکه های سازمانی

soltaniam@hotmail.com
@root_ali

65% of orgs have challenges maintaining legacy apps

44% of orgs are adopting microservices

39% of orgs are modernizing legacy apps

59% of orgs have challenges from inertia of legacy apps and infrastructure

78% are using, or planning to use, Docker to build new microservices applications.

71% are using, or planning to use, Docker to containerize a legacy app.

docker

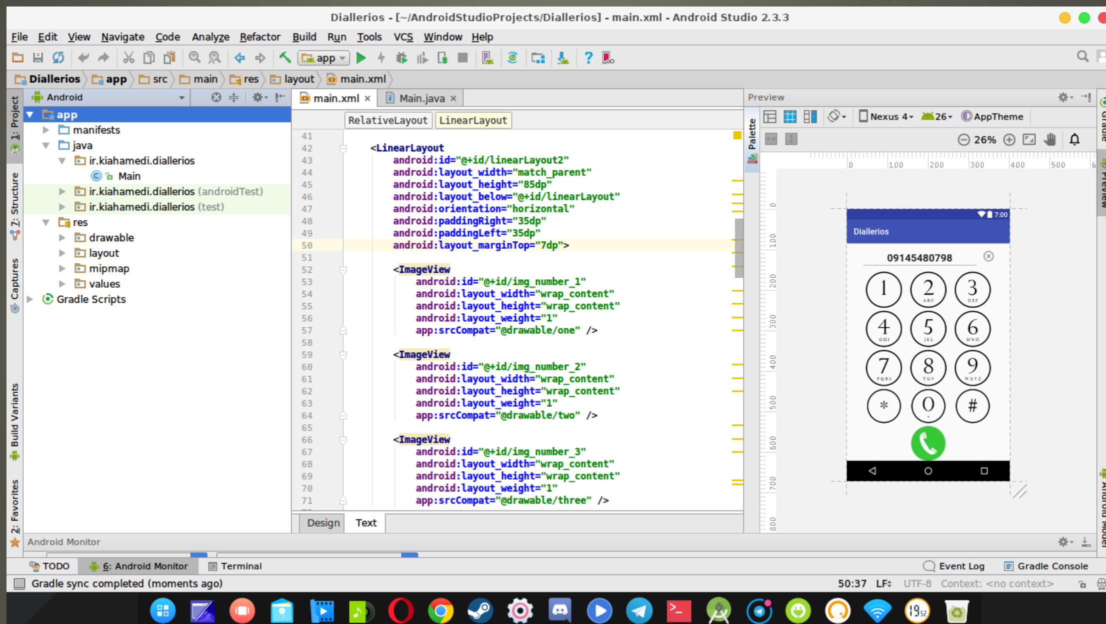
ویدئو کست قبیله

برنامه نویسی اندروید – ساخت Dialler به سبک ios

این دوره یکی از دوره های آموزشی جدیدی هست که هفته دوم تیر ماه اولین قسمت اون منتشر شد. این سری از آموزش ها توسط آقای کیا حامدی در دست تهیه هست. توضیحات کیا در مورد این دوره آموزشی :

در اولین آموزش پروژه محور باهم دیگه یک Dialler یا شماره گیر رو برای گوشی های اندرویدی طراحی میکنیم و سعی میکنیم در این دوره کارهای گرافیکی مثل طراحی دکمه هارو هم خودمون انجام بدیم و برای طراحی از سبک ios استفاده میکنیم.

سعی میکنیم در انتهای این دوره که نرم افزار ما هم آماده میشه اون رو در کافه بازار منتشر کنیم پس این دوره از اولین خط کدنویسی تا انتشار اون در مارکت های اندرویدی رو شامل میشه.



حملات DOS و DDOS

هک و هکر به دهه ۶۰ میلادی بر می گردد که دانشجویان دانشگاه MIT برای پیش برد اهداف خود به صورت دقیق و سریع انجام می دادند و افرادی که این روش ها را خلق می کردند هکر می نامیدند. اما امروزه معنی این کلمه به نفوذ و رخنه کردن تغییر یافته است. امروزه هک و نفوذ به دستگاه های مختلف با وجود آمدن نرم افزار های متفاوت ساده تر شده است و افراد قادر هستند با استفاده از یک فایل آلوده دستگاه قربانی را مورد حجوم قرار دهند که در صورت عدم ایمنی کافی دستگاه قربانی می تواند عواقب بسیار خطرناکی را متحمل شود.

روش های نفوذ بسیار زیادی وجود دارد که هر چند وقت یکبار خبر آن را در تمامی رسانه ها پخش می کنند و روش های جلوگیری از آن را به عموم آموزش می دهند. نمونه از روش های نفوذ با حملات DOS، DDOS، باج افزار و غیره می باشد.

در این مطلب حملات DOS و DDOS را مورد بررسی قرار می دهیم که چگونه این نوع حمله ایجاد می شود و راه های مقابله با آن به چه صورت است.



کلمه DOS مخفف Denial of Service است، در این روش هکر با استفاده از یک سیستم برنامه آلوده خود را به یک سیستم یا سرور ارسال می کند و سپس بعد از اجرای برنامه در سیستم قربانی عملیات خود را آغاز می کند.

و اما DDOS که از distributed denial of service تشکیل شده است به نوعی حمله ای گفته می شود که یک سیستم با نفوذ به تعداد سیستم بالا به یک سیستم حمله می کنند که در این روش باعث کندی پهنای باند سیستم و تمام نقاط پردازش سیستم با کندی بالا روبرو شوند. متوقف کردن این نوع حمله بسیار دشوار و حتی غیر قابل کنترل است و باعث می شود آن سرور و یا منبع از دسترس خارج شود. اما هر دو حمله یک نقش را در حملات ایفا می کنند و باعث قطع دسترسی به سرویس های مانند سایت و هاستینگ می گردد.

این نوع حملات همیشه در حال انجام می باشد و قربانی های زیادی را میگیرد.



حملات DDOS یکی از قویتین حملات شناخته شده است که جلوگیری از آن سخت می باشد، همچنین دارای انواع مختلف برای سرویس های مختلف استفاده می گردد که در ذیل تعدادی از آنها را مورد بررسی قرار می دهیم.

حملات DDOS:
حملات از نوع DDOS روش های مختلفی دارد که هر کدام از این روش ها ساختار مختص به خود را دارند تا اهداف خود را با مشکلات جدی روبرو سازند. در این قسمت به دو روش از حملات اشاره کوچکی می شود .

UDP Flood:
یک نوع حمله با ترافیک ساختگی می باشد که با تمام توان خود به سرور ها حمله می کنند. این نو حمله در لایه های OSI صورت می گیرد که باعث ایجاد مشکل در سرویس دهنده ها می گردد و شبکه را می تواند دچار اختلال نماید.

SYN Flood:
در این حمله ارسال پیام و دریافت جواب ما بین کلاینت و سرور انجام می پذیرد که از لایه ۴ برای اهداف خود استفاده می نماید. در استفاده از این روش حمله بیشتر مواقع از IP های غیر واقعی استفاده می گردد. SYN Flood دارای سه مرحله می باشد، در مرحله اول اتصال انجام می گیرد و در خواست خود را ارسال می نماید . در مرحله دوم ارتباط به طور کامل برقرار نمی شود و به همین دلیل که بخواهد ارتباط تکمیل گردد اتصال به صورت نیمه فعال می باشد و اگر همین روال ادامه داشته باشد سرور قادر به تحمل این همه کانکشن بدون پاسخ ندارد و نمی تواند کانکشن دیگری را ایجاد نماید سرور از دسترس خارج می شود.

چه راه کارهای برای قربانی نشدن در این نوع حملات وجود دارد؟
هر چند روش های گفته از روش های حمله منسوخ شده است اما همیشه باید سیستم های خود را برای انواع حملات مخرب آماده سازیم تا دچار خسارت های جبران ناپذیر نشویم. برای مثال نفوذهای که انجام می پذیرد از حفره های موجود و ایجاد شده در سیستم ها است و برای جلوگیری از اینکار همیشه باید سیستم عامل خود را بروز نگه دارید و فایروال های سیستم خود را فعال نگه دارید. چون این حملات با IPسیستم های حمله کننده انجام می شود باید IP های که درخواست زیاد به سرور ارسال می کنند را بلاک کرد تا مانع از نفوذ گردد.

نویسنده:
سیاوش مرادی، دارای مدرک فوق دیپلم IT ، علاقمند در زمینه های گوناگون تکنولوژی به خصوص سیستم عامل لینوکس با توزیع های مختلف آن و دستگاه شرکت سیسکو و جونیپر و در کنار این موارد به مدار های الکترونیک هم علاقه دارم و با بردهای رزبری و آردینو سعی در یادگیری و انجام پروژه های مختلف دارم.


Sia.moradi1@gmail.com

@SiaMoradii

ویدئوکست قبیله

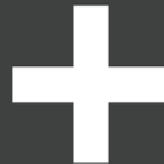
دوره +Network

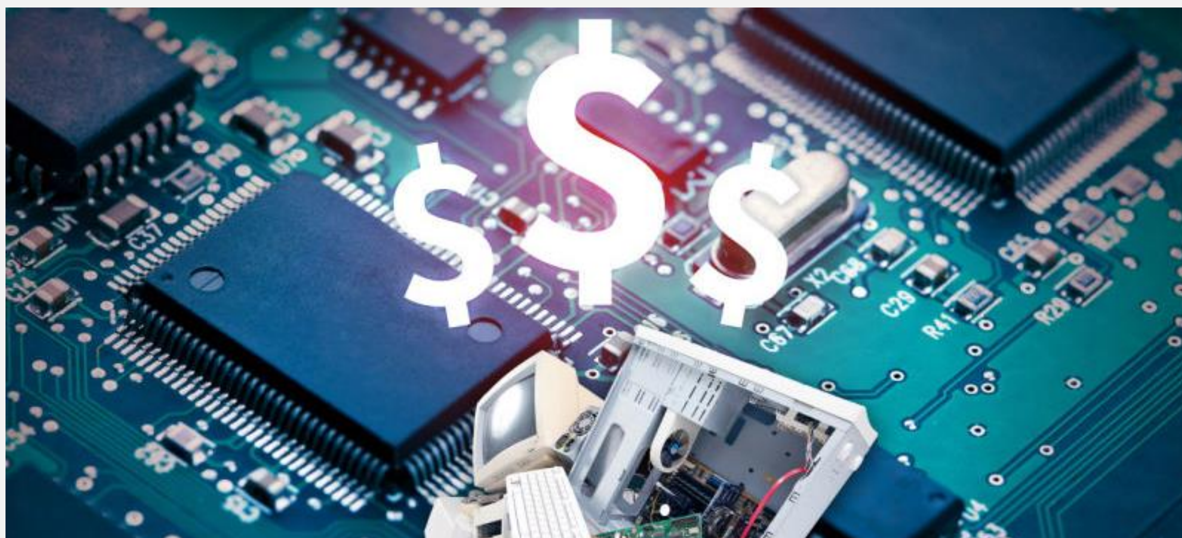
نت ورک پلاس دوره آغازین و پایه و اساس ورود به جهان شبکه است برای درک صحیح مفاهیم دیگر در شبکه لازم است این دوره را بگذرانید. در این دوره مواردی همچون، مدل های مدیریتی شبکه، توپولوژی های شبکه، شبکه های بی سیم، فیبر نوری، پاکت های اطلاعاتی، آدرس های منطقی IP Address، Router، Subnetting، لایه های OSI، انواع Switchها، سرویس های شبکه، چگونگی اتصال به سرویس های شبکه، اتصال از راه دور ، انواع ارتباط در شبکه، مجازی سازی و موارد دیگر در این دوره مورد بحث و بررسی می باشد.

تا آخر مرداد ماه ۶ قسمت از این ویدئوکست منتشر شده است.

این دوره توسط آقای محمد مهدی خلعتبری در حال تهیه و تولید است.

Network





" گیک و اقتصاد ۲ "

در شماره قبلی مجله گیک ها درباره کسب درآمد به عنوان یک گیک صحبت کردیم اگر آن مطلب را نخوانده اید به شما توصیه می کنیم ابتدا از سایت قبیله گیک ها آن مطلب را مطالعه کنید
در این شماره در ادامه روش های گفته شده در شماره قبل روش جدیدی را برای کسب درامد به عنوان یک گیک پیشنهاد می دهیم:

محصول خود را بفروشید!

شاید برای شما جالب باشد که بدانید نزدیک به ۷۰ درصد از افراد ثروتمند دنیا با فروش محصول به ثروت رسیده اند آن ها یک محصول تولید کرده و ان را به افراد زیادی فروخته اند
شما هم به عنوان یک گیک می توانید محصول خود را که می تواند یک اپلیکیشن یک پلاگین یا اسکریپت یا حتی یک قالب باشد را تولید کرده و به تعداد زیادی از افراد بفروشید و ثروتمند شوید
راستش را بخواهید کار به همین سادگی ها هم نیست مردم حاضر نیستند پولی را که به سختی به دست آورده اند به راحتی به شما بدهند پس باید آنها را برای خرید قانع کنید یا به بیان بهتر انگیزه مناسب برای خرید را در انها ایجاد کنید.
به قول ناپلون هیل یکی از رهبران صنعت موفقیت جهان و سردبیر سابق مجله موفقیت آمریکا مردم خرید نمی کنند مگر انگیزه لازم برای خرید در انها ایجاد شده باشد. در خصوص کالا های ضروری یا به بیان بهتر نیاز های اساسی و ضروری ایجاد این انگیزه کار سختی نیست. وقتی شما تشنه باشید انگیزه لازم برای خرید یک بطری اب را دارید چون بدن شما آب را به عنوان یک نیاز ضروری می شناسد و بطری آب را چاره ای برای رفع نیاز تشخیص می دهد خیلی راحت برای این خرید قانع می شود و بهای آن را پرداخت می کند.
در کل فرآیند فروش یک محصول به خصوص یک محصول دیجیتال کار سختی به نظر می رسد به همین دلیل در گذشته بیشتر برنامه نویسان برای شرکت ها و افراد دیگر کار می کردند و از آنها حقوق دریافت می کردند ولی امروز با وجود مارکت های نرم افزار و دنیای اینترنت و دیجیتال مارکتینگ به خصوص شبکه های اجتماعی کار کمی تغییر کرده است اما همچنان اکثر توسعه دهندگان برای دیگر افراد کار می کند و از آنها حقوق یا درصد فروش دریافت می کنند.
با این وجود با شرایط موجود بازهم شما می توانید یک محصول تولید کنید و آن را بفروشید مدل های موفق ایرانی و خارجی را حتما دیده اید! نرم افزار های موفق فروش رفته در کافه بازار,تم فارست,ژاکت و....
در واقع کار خیلی هم سخت نیست ولی شما برای تولید یک محصول که بتوانید تعداد زیادی از آن را بفروشید و پول خوبی به جیب بزنید نیاز به مهارت های دیگری همچون بازاریابی و فروش دارید! نگران نباشید شما قرار نیست در حد یک بازاریاب حرفه ای مسائل را تحلیل کنید و استراتژی بچینید و یا مانند یک فروشنده حرفه ای مذاکره کنید! شما نیاز دارید تنها اصول اولیه این علوم را فراگیرید.
امروزه در هر شغلی و جایگاهی که باشید مهارت بازاریابی کمک زیادی به شما خواهد کرد در واقع امروزه همانطور که هرکسی نیاز به دانش کم در زمینه فناوری اطلاعات دارد شما هم نیاز به مهارت های بازاریابی,مدیریت مالی و... دارید.
امروزه برای خیلی افراد روشن شده است که اگر تکنولوژی را وارد کار خود نکنند بازی را خواهند باخت و باید بنشینند و برد رقیبان را مشاهده کنند(همانطور که رانندگان آژانس این روز ها به رانندگان اسنپ و تپسی می نگرند!)

امروزه بازاریابی برای کسب و کار ها هم به همین صورت تبدیل شده است.
راستش را بخواهید در گذشته کار به این صورت نبود اگر شما در دهه هشتاد کسب و کار اینترنتی داشتید این مسئله را خیلی خوب درک خواهید کرد! کار بسیار ساده بود کافی بود که یک محصول خوب داشتید آن زمان بود که می توانستید درآمد های نسبتا خوبی داشته باشید ولی امروزه کار کمی سخت شده زدن تنها یک فروشگاه اینترنتی یا تولید یک اپلیکیشن اندروید تنها منجر به پولدار شدن شما نمی شود
برنامه نویسان فوق العاده زیادی را می شناسم که دنیای صفر و یک را عالی درک می کنند کد های فوق العاده ای می نویسند اما هیچ وقت نمی توانند فروش خوبی داشته باشند حتما شما هم با این مسئله مواجه شده اید برنامه های خوبی را می شناسید که از نظر فنی خیلی بهتر از رقیبان هستند ولی هرگز نمی توانند جایگاه نرم افزار های بزرگ را بدست اورند!
همانطور که یک بازاریاب نیاز دارد درباره تکنولوژی های جدید, شبکه های اجتماعی و دیگر تکنولوژی های جدید بداند تا از بازار رقابت جا نماند شما هم نیاز به کمی دانش درباره تحقیقات بازار, برنامه بازاریابی, مهارت فروش و... دارید.
می توانم به شما قول دهم که اگر شما یک برنامه نویس متوسط باشید که با بازاریابی و مسائل مالی آشنا باشد خیلی بهتر از کسی که یک برنامه نویس فوق العاده است ولی چیزی از فروش و بازار نمی داند, می توانید کسب درآمد کنید!



در آخر برای اینکه کمی روحیه بگیرید شما را با یک نمونه موفق آشنا می کنم:
یک جوان ایرانی یک پلاگین وردپرس درسایت http://codecanyon.net یک سایت از مجموعه envato.com دارد و توانسته درآمد میلیونی از پلاگین خود داشته باشد
شما هم می توانید یک محصول در این سایت داشته باشید و درآمد خوبی کسب کنید که البته بخشی از آنرا وب سایت به عنوان کارمزد از شما دریافت می کند برای انتقال مبلغ به داخل کشور هم کمی با دردسر مواجه هستید اما شرکت های وجود دارند که با دریافتی چند درصد کارمزد رقم را به ریال تبدیل می کنند و به کارت شما میریزند
با تمام این مشکلات باز هم رقم خوبی نصیب شما خواهد شد که شاید از چندین سال کارمندی هم بهتر باشد! و جالبی این موضوع اینجاست که درآمد شما تمام نمی شود ! در واقع اگر شما هر ماه چند ساعت زمان بگذارید و محصول خود را بروز رسانی کنید یک منبع درآمد ثابت برای خود ایجاد کرده اید! در اصل بجای اینکه شما برای پول کار کنید محصول شما برای شما پول در خواهد آورد!
نکته پایانی:
در مثال بالا یک نمونه موفق و درامد خوب را دیدید ولی باید به این نکته توجه کنید که مسیر موفقیت هموار نیست!
مسیر موفقیت داری پستی بلندی های بسیار است ممکن است محصول اولیه شما هیچ گاه منتشر نشود یا هیچ کس از آن استفاده نکند!
درست در همین زمان تفاوت افراد موفق و نا موفق مشخص می شود در لحظه شکست!
در این لحظات شما دو انتخاب دارید یا از شکست خود درس بگیرید دلایل ان را بررسی کنید و با قدرت محصول بعدی خود را تولید کنید
یا رویاهای خود را رها کنید و تنها ناظر موفقیت دیگران باشید...

نویسنده:
محمدرضا عسگری، دانشجوی رشته علوم کامپیوتر، علاقه مند به دنیای نرم افزار آزاد. طراح وب و برنامه نویس پایتون
me@mrasgari.ir
@mr_asg



با ما دیده شوید



" برنامه نویسی و استخدام "

قسمت قبلی با موضوع برنامه نویس خوب به یک سری نکات کلی درباره ی برنامه نویسی اشاره شد. در این قسمت میخواهم تجربیاتی هر چند اندک را با شما درمیان بگذارم، شاید به شما دید جالبی بدهد.

اگر دقت کرده باشید اکثر شغل های حال حاضر برای برنامه نویس ها (با مدرک کارشناسی مهندسی کامپیوتر مثلا) مربوط به توسعه یا همان دولوپ (DEVELOP) است و معمولا تا ۶ سال هم به توسعه مشغول هستند البته شرکت هایی هم هستند که بعد از ۴ سال مدیر بخش(هد نرم افزار مثلا) یا مدیر پروژه و CTO هم ارتقا دهند یا با همان رزومه بگیرند و دنبال استخدام هستند.

معمولا با رزومه ی چند ساله برنامه نویس ارشد هم به شما تعلق میگیرد که شاید از یه سری کد زدن های خرکاری! رها بشید و خب حقوق بالاتر نیز کسب کنید که هستند بعضیا علاقه به ادامه ی برنامه نویسی و توسعه دارند.

حقوقی که رایج است برای شروع تقریبا ساعتی ۸ تومن است.(کارآموزی معمولا مجانی است) و البته دیده شده که ۴-۵ تومن و ۶-۷ تومن هم برای ۱ تا ۲ ماه اول بدهند و بعضی شرکت ها ممکن است تا ۳ ماه به صورت آزمایشی با حقوق پایین فقط راضی باشند.

- با یک رزومه ی نسبتا معمولی هم بین ۱۰ تا ۱۵. (۱ تا ۲ سال سابقه)

که اگر ۱۹۲ ساعت کار تمام وقت در نظر بگیرید حدود ۱۵۰۰ حقوق داشته باشید در ابتدای کار و بعد از چند ماه احتمالا ۲ تومن. (در شرکتی البته برنامه نویسی دیدم که پس از ۱ سال سابقه ۱۵۰۰ دریافتی داشت)

پیشنهادی که هست حتما برای شروع پروژه هایی برای ارائه داشته باشید. مثلا اگر اندروید کار هستید چند اپلیکیشن خوب بنویسید که توانایی شما را نشان دهد و همین روال برای زبان های دیگر و پلتفرم های دیگر.

(پروژه دانشجویی نیز میتواند رزومه ی خوبی شود)

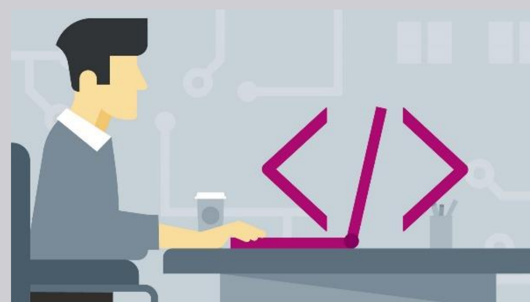
- معمولا شرکت ها با ۲ گزینه مخالفت دارند کار پاره وقت و نداشتن پایان خدمت که کار را سخت تر میکند.

قطعا ارقام شرکت ها مختلف است و مزیت های مختلفی هم دارند. حالا شاید یکی ناهار بدهد پاره وقت را بیمه کنند فضای کار مناسب باشد بالا سری و مدیران خوش اخلاق باشند و ... که در نهایت به نظرم فضا برای رشد شما باید مناسب باشد که از همه گزینه ها مهم تر است. یعنی یک کار جدی و مناسب برای یادگیری و تجربه کسب کردن در زمینه های مختلف با یه حقوق معقول و به حق شرکت های بزرگتر رزومه ی بهتری شاید باشند ولی به ازاء ریسک کمتر رشد کمتری هم دارید و شرکت های معمولی رزومه ی معمولی میسازد ریسک بیشتر ولی رشد بیشتر در نهایت.(نظر بنده است)

و اما مصاحبه...

به نظرم همیشه مصاحبه خوبه! معمولا یه سری سوالات جالب میپرسن که حداقل میفهمین با خودتون چند چند هستین(حالا چه استخدام بشید چه نشید) یه سری سوالات کلیشه ای رشته مهندسی نرم افزار همیشه هست که سعی میکنم به موارد مهم اشاره کنم. دیزاین پترن و معماری های نرم افزار، مدیریت پروژه، معماری های دیتابیس، الگوریتم و ساختمان داده، تکنولوژی و زبان مهندسی نرم افزار که یکی از درس های مهم هست تا حد خوبی مطالب را پوشش میدهد ولی مثلا از اسکرام سوال میکنند که نیاز به مطالعه بیشتر دارد و یا معماری نرم افزار حداقل MVC و

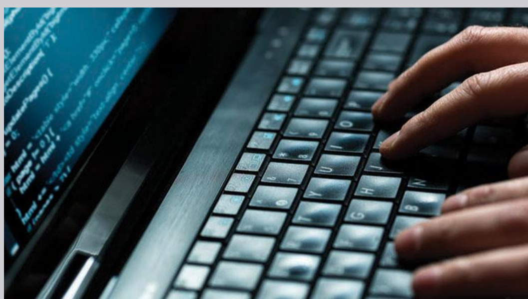
MVVM را نیاز دارید. یک سری معماری های معروف دیتابیس و تحلیل آن ها رو هم نیاز دارید، بعضی وقت ها سوالی میکنند که نیاز به بهبود عملکرد دیتابیس دارد که ممکن است در طراحی باشد و نوع کوئری زدن.
الگوریتم نیز سوالات معمولی در حد مرتب سازی یا مطرح کردن یک سوال ساده (در حد سطح B کدفورسز) که شما باید با پیچیدگی خوب راه حل بدهید.
بخش تکنولوژی و زبان نیز بستگی به نوع درخواست شما دارد. یک سری از موارد که اجباری است مثل گیت یا در بعضی موارد از داکر سوال میپرسند.



اگر مثلا اندروید (جاوا) زده اید ۳-۴ سوال حتما دارید مثلا سوالاتی که الآن در خاطرم هست :

- چگونه اطلاعات مهم را در اپلیکیشن استفاده میکنید.
- فرق اینترفیس با ابسترکت کلاس
- جالب ترین موضوعی که در اندروید با آن روبرو شدید و حل کردید
- آخرین هفته ای که اندروید کار کردید چه بود و چه کردید

یا اگر مثلا بخش بکند (php python go nodejs ...) زده اید معمولا سوالاتی از دیتابیس و رست و سوپ دارید و از سینتکس زبان و بعضی موارد مهم آن سوال میشود.(بستگی به زبان دارد)
مثلا در php سوال که چگونه میشود مولتی ترد اجرا کرد تقریبا کلیشه است یا مجیک متد ها را تعریف کنید.
درباره OOP در آن زبان سوال می شود مثل اینکپسولیشن و چند ریختی(پلی مورفیسم) و ارث بری و ارث بری های چند گانه که آیا زبان پیشتیبانی دارد و چگونه پیاده میکنید.
بعضی کتابخانه ها هم خیلی معروف هستند که ممکن است سوال شود و اگر فریم ور کی زده باشید از ویژگی و مزایای آن سوال میشود مثلا جلوگیری CSRF در جنگو.
در بعضی موارد سوالات تعریفی در حد برنامه نویسی پیشرفته یا حتی مبانی هم سوال میشود مثلا آبجکت چیست و کلاس به چه دردی میخورد و ...
با توجه به رزومه و مهارت هایی که در آن نوشته اید هم سوالاتی میشود که به صورت کلی خودتان توضیح دهید چه کارا کرده اید و ... بعضی از شرکتا تاکید دارند که نیروی ما باید با اخلاق و متعهد باشد و ...سوالاتی از کار قبلی شما میشود و در مواردی هم برنامه آیندتون که آیا قصد خارج رفتن دارید یا خیر.
+ پرسیدن معدل موارد مختلفی را دیدم که بپرسن بی اهمیت باشه ... نپرسن اصلا و برعکس بپرسن با اهمیت هم باشه! ولی نکته ی جالبش اینه که بستگی به شخصیت طرف داره مورد بوده طرف با معدل بالا ۱۶ اصلا حال نکنه و بگه معدل مطلوب من ۱۴ تا ۱۶ است و مورد هم بوده معدل ۱۵ رو مسخره کنه و بگه که درس که نمیخونی چرا اومدی دنبال کار...(!!)
ولی به نظرم اگر معدل بالا ۱۸ دارید قطعا رزومه ی خوبی محسوب میشود بین ۱۵ تا ۱۷ نیز مناسب است در هر صورت کاملا سلیقه ای بود و ممکن است اصلا اهمیتی برای استخدام نداشته باشد.
دانشگاه شما نیز اگر سراسری و جز دانشگاه های خوب سطح کشور باشد خیلی کمک میکند و دانشگاه هر چه رنک بهتر شانس بهتری برای جای بهتری دارید...(تقریبا بدیهی است!)
در آخر هم بحث مبلغ درخواستی شما میشود که بستگی به وضعیت شما دارد دوستی داشتم که مبلغ خیلی پایین میزد که فقط استخدام شود مثلا ۱ میلیون که خود شرکت ۱ و ۲۰۰ رو مطرح میکرد ولی به نظر من نباید از حق خودتون کوتاه بیایید.
اگر رزومه ی خوبی ندارید و در مصاحبه قبول شوید احتمالا با شما تماس میگیرند و یکی از حالت های روبرو مواجه میشوید: چند هفته آزمایشی کار کردن یا

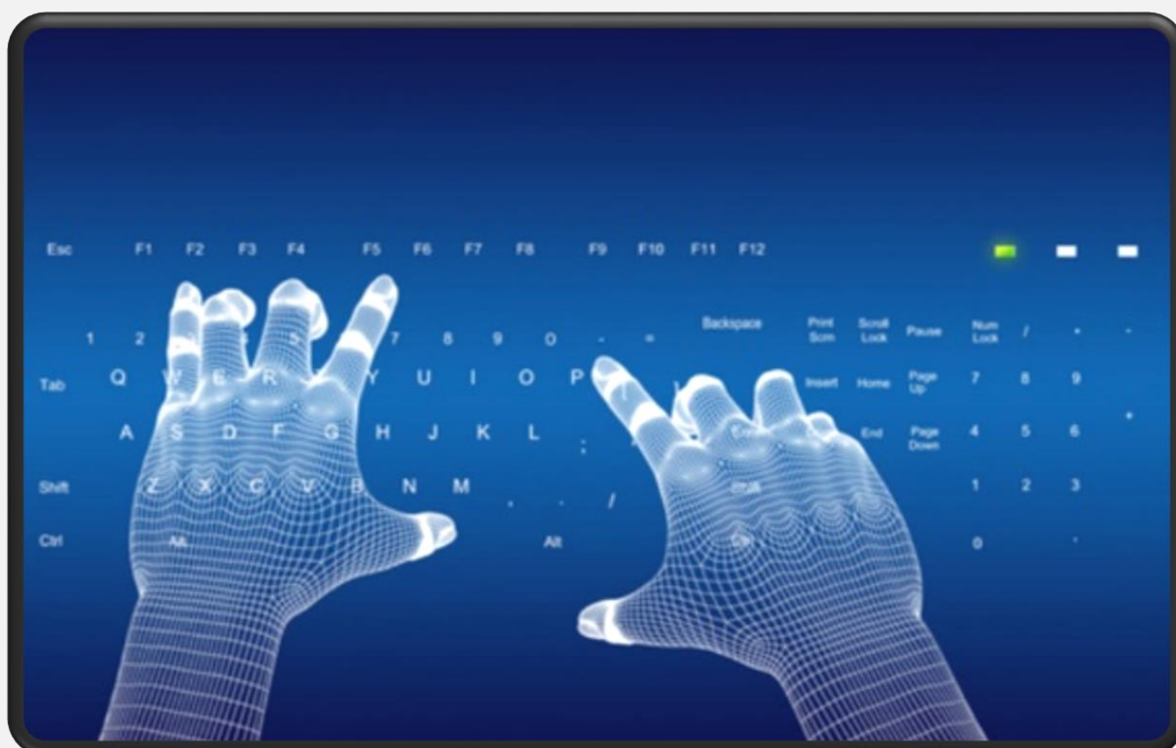


زدن پروژه آزمایشی و سپس استخدام قطعی. (در همه حالت ها حقوق خیلی کم یا صفر) در مواردی اجبار به حضور فیزیکی در شرکت دارید و در مواردی هم خیر.

البته موارد بهتر و بدتر هم دیده شده ولی از نظر من معمولا همین روال هست. مثلا گفته شد که شرکت هایی هستند که تا ۳ ماه آزمایشی هستید و مثلا حقوق ۹۶۰ هزار تومن در بهترین شرایط!(ماه اول هم ممکن است صفر) و مورد هایی هم هستن که در کارآموزی حتی ساعتی ۷ تومن پول بدهند و یا یه پروژه ساده در حد ۲-۳ روز بدهند و بعد استخدام با حقوق به حق.

به هر حال نیازمند هزینه و فاینده کردن فرایند هست و تصمیم نهایی کاملا شخصی است نظرات کاملا شخصی است و ممکن است کسی کاملا با بنده مخالف باشد ولی سعی کردم از تجاربی که عینا دیدم بنویسم.

چالش هایی هم ممکن است پیش بیاید در شرایط بد ۲۰ جا رزومه ارسال میکنید و ۱۵ جا برای مصاحبه قبول میکنند و از آن ۱۵ تا ممکن است هیچ جا هم قبول نشوید ! نا امید نشوید و ادامه دهید)



نویسنده:

امین سامانی، دانشجوی رشته نرم افزار. علاقه مند به برنامه نویسی، موسیقی، ورزش.

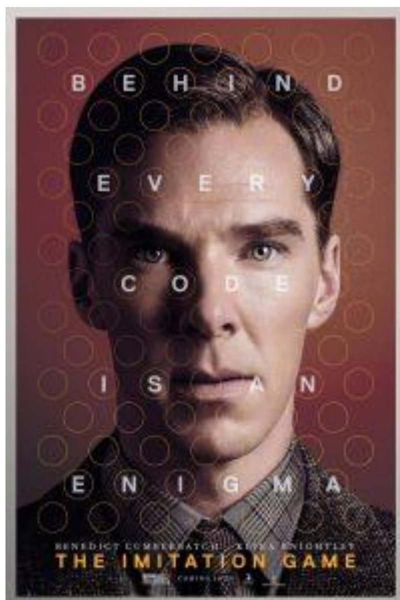
Aminsamani2008@gmail.com
@DrCain

ویدئوکست قبیله

آموزش جنگو

با سلام خدمت تمام گیک های عزیزدر این سری آموزش جنگو تصمیم گرفتم که بیشتر مبانی جنگو رو توضیح بدم و یاد بگیریم که چطوری میشه با جنگو کار کرد و اینکه MVC چیه چطوری با دیتابیس و چطور با تمپلیت ها در جنگو کار کنیم. اگر شما تصمیم دارید با زبان پایتون برای خود یک اپلیکیشن وب بسازید این سری آموزش برای شماست.درقسمت پایانی در مورد وراثت تمپلیت ها صحبت کردم ، این قسمت آخرین قسمت از سری آموزش پایه ای جنگو هست.





" معرفی فیلم The Imitation game "

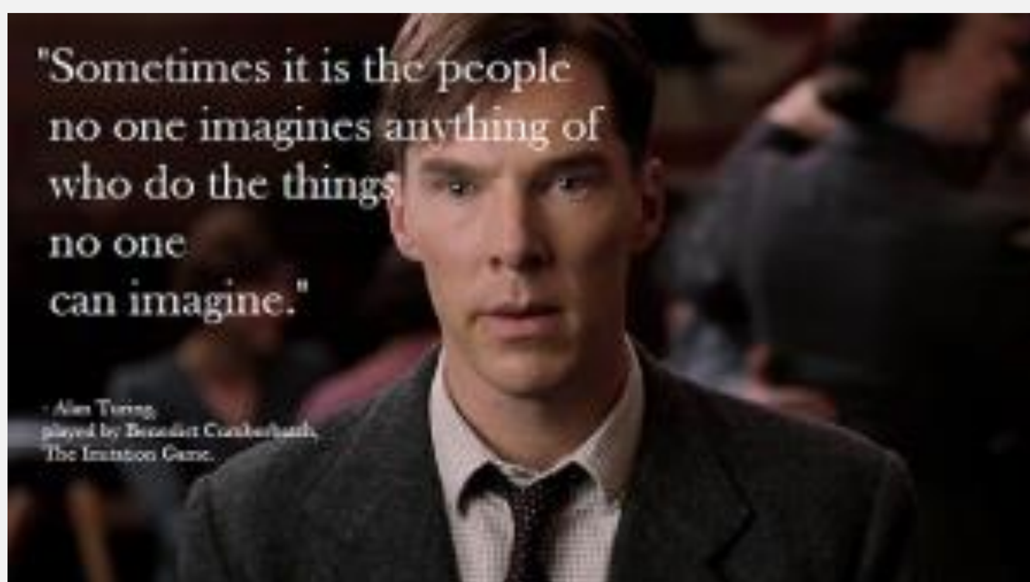
محصول : ۲۰۱۴
زمان : ۱۱۴ دقیقه
ژانر : درام ، هیجانی ، بیوگرافی
امتیازات :

8.1/10 IMDb	91% Rotten Tomatoes	73% Metacritic

کارگردان : Morten Tyldum
بازیگران: Benedict Cumberbatch، Keira Knightley، Matthew Goode ، Mark Strong
جوایز:

نامزد اسکار بهترین فیلم. نامزدی اسکار بهرین بازیگر نقش اصلی مرد برای Benedict Cumberbatch . نامزدی اسکار بهترین بازیگر نقش مکمل زن برای Keira Knightley . نامزدی اسکار بهترین دستاور کاگردانی برای Morten Tyldum . برنده اسکار بهترین نویسندگی فیلمنامه اقتباسی برای Graham Moore و نامزدی ۱۶ جایزه دیگر اسکار،گلدن گلوب و بافتا.

خلاصه داستان :
داستان فیلم درباره دوره ای از زندگی ریاضی دان معروف " Alan Mathison Turing " پدر علم محاسبه نوین و هوش مصنوعی است،که در آن طی جنگ جهانی دوم به کمک ریاضی دانان دیگر سعی در شکستن کد انگیما (ماشینی که آلمان ها از آن برای رمز گذاری پیام های خود استفاده می کردند)دارد.عالوه به این به قسمت هایی از دوره نوجوانی این دانشمند اشاره می کند.همچنین زندگی او را بعد از جنگ جهانی را به طور خلاصه نشان می دهد ولی قسمت اصلی داستان در زمان جنگ جهانی رخ می دهد.



آیا از دیدن این فیلم لذت می بریم ؟

در جواب این سوال فقط می توان یک بله محکم گفت! همه چیز این فیلم از فیلمنامه گرفته تا کارگردانی و بازی بازیگر ها همه شما را جذب فیلم می کنند.مهم ترین نقطه قوت فیلم داستان و نوع روایت آن است.فیلم سه دوره از زندگی "آلن تورینگ" را نشان می دهد: نوجوانی،در جنگ جهانی دوم و بعد از جنگ جهانی،نکته جالب این است که هر سه این دوره را همزمان و با هم پیش می برد و قسمت های جمگ جهانی و نوجوانی را خود الن تورینگ(بندیکت کامبربچ) بعد از جنگ جهانی در اتاق باز جویی بازگو می کند و با این جملات شروع می شود:حواست هست؟.....خوبه.....اگه به دقت گوش ندی ممکن چیز هایی رو از دست بدی چیز های مهمی رو.

اگر کمی سخت گیری ها را کنار بگذاریم واقعا نمی توانیم نقطه ضعفی از این فیلم پیدا کنیم.فیلم در حین سادگی واقعا جذاب و هیجان انگیزاست،کمتر فیلمی را میشود پیدا کرد که فیلمنامهٔ آن بر اساس داستان واقعی نوشته شده باشد ولی از هیجان بالایی برخوردار باشد،به قدری که حتی یه لحظه هم در هنگام دیدن فیلم خسته نمیشوید و می توانید دو ساعت واقعا لذت بخش را با این فیلم بگذرانید.البته وقتی که سختی های الن تورینگ در طول عمر کوتاهش را ببینید ممکن است واقعا ناراخت شوید!

تمام نقاط قوت فیلم را گفتیم اگر از بازی فوق العاده ی بندیکت کامبربچ نگوییم کم لطفی کرده ایم.اولین بار نیست که کامبربچ را در نقش نابغه ها می بینیم اما این بار کاملا متفاوت،این دفعه کامبریچ نقش ادمی را بازی می کند که لکنت دارد(این کار را واقعا طبیعی انجام داده است)،نمی تواند با مردم اتباط بر قرار کند و بر خلاف شرلوک که یاری همیشگی دارد این بار نقش یک ادم کاملا تنها را بازی می کند که حتی با خانواده اش هم ارتباط ندارد.کامبربچ توانسته است همه ی این ویژگی ها را به طور کاملا طبیعی در بازی خود بگنجاند و از پس این نقش نسبتا دشوار به خوبی بربیاید تا جایی که برای این نقش نامزد اسکار شد.

نقطه قوت دیگر فیلم موسیقی متن واقعا زیبای فیلم است که هیجان و حال و هوای خاصی به فیلم می بخشد.این موسیقی متن و تاثیر آن بر روی فیلم به قدری تاثیر گذار و زیبا بوده است که فیلم در این بخش نامزد اسکار شد و حتی حقش بود که در این بخش برنده شود!.همچنین می توانید این موسیقی زیبا را از این لینک دانلود کنید.



گفتیم که اگر سخت گیری ها رو کنار بگذاریم نقطه ضعفی از فیلم پیدا نمی کنیم ، حالا کمی سخت گیر شویم تا نقطه ضعف ها را نیز بیابیم :

اولین چیزی که می توان به عنوان نقطه ضعف به آن اشاره کرد این است که دقیقا نشان نمی دهد که ریاضی دانان در طی شکستن کد انیگما با چه مشکلی هایی سر و کار دارند . درست که اگر وارد محسابات پیچیده ریاضی میشد فهمش برای ما مشکل بود ولی اگر تا حدودی نشان میداد می توانست جالب تر باشد ، هر چند در طی فیلم آلن تورینگ (بندیکت کامبربچ) به این نکته اشاره می کند که برای شکستن این کد ۱۵۹ میلیون میلیون میلیون حالت مختلف وجود دارد و باید هر کدام از ان ها را امتحان کنند و اگر ۱۰ نفر را داشتند که در هر دقیقه ۱۰ تا از حالت ها را در هر روز هفته به طور ۲۴ ساعته امتحان کنند،چیزی حدود ۲۰ میلیون سال طول می کشد و آن ها باید این حالت ها رو در ۲۰ دقیقه امتحان می کردند!

مثال دیگری از این قضیه که فیلم تماشگر را در جریان علمی قرار نمی دهد این است که نشان نمی دهد ماشین تورینگ (کریستوفر) اصلا به چه صورت کار می کند.فقط نشان می دهد که چرخ دنده ها در حال حرکت هستند و ماشین در حال کار کردن است.اگر در فیلم نحوه ی کاکرد ماشین تا حدی ساده که نیازی به دانش ریاضی بالایی برای فهم آن نباشد و برای تماشگر قابل فهم باشد نشان داده شده بود لحظه ای که تورینگ جرقه ای برای بهبود عملکرد

ماشین به ذهنش رسید می توانست بسیار هیجان انگیز تر باشد.
نکته دیگری که می توان در این موضوع به عنوان نقطه ضعف بیان کرد(البته اگر واقعا نقطه ضعف باشد) که خیلی ها متوجه آن شدند این است که فیلم در بیان سه دوره از زندگی آلن تورینگ تبعیض قایل شده! و دورانی که تورینگ سعی در شکستن کد انیگما دارد را خیلی بهتر و با جزییات تر نشان داده است ولی زندگی او پس از جنگ را به صورت مختصر به تصویر کشیده است و فقط اشاراتی به آن کرده است،اگر کمی این دوره را مانند زمان جنگ جهانی با جزییات تر بیان می کرد و بر روی شخصیت الن تورینگ پس از جنگ بیشتر تمرکز می کرد تاثیر فیلم بسیار بیشتر میشد.البته منصفانه نیست اگر نگوییم که فیلم پایانی بسیار تراژیک و تاثیر گذار داشت که ممکن تا ساعت ها بعد از فیلم آن را در ذهن خود مرور کنیم.

حرف آخر: بالاخره فیلم را ببینیم یا نه ؟

هر چند که پاسخ این سوال به سلیقه هر کسی بستگی دارد ولی پیشنهاد من است که این فیلم ببینید و حتی دوبار آن را ببینید چون واقعا لذت بخش است(پیش تر هم به آن اشاره کردیم که در بعضی قسمت ها مخصوصا پایین فیلم ممکن است واقعا ناراحت شوید).تمام نکاتی که به عنوان نقطه قوت از آن یاد کردیم در طول فیلم به چشم می آید و متوجه آن میشوید و از آن ها لذت می برید ولی نکاتی که به عنوان نقطه ضعف بیان کردیم باید خیلی سخت گیر باشید که شما را از تماشای فیلم برنجانند.



پس اگر تماشای فیلم را یکی از تفریحات خود می دانید یا یک گیک سینما و عاشق فیلم دیدن هستید و در مورد اینکه چه فیلمی را برای تماشا انتخاب کنید گیج شده "بازی تقلید" بدون تردید گزینه ی خوبی است و هرگز تاثیر و پیام آن را فراموش نمی کنید.

صحبت های گراهام مور بعد از دیافت جایزه ی اسکار.

نویسنده:
JohnnyHiles
johnnyhiles26@gmail.com
@JohnnyHiles

ویدئوکست قبیله

آموزش میکروتیک

در قسمت نهم ویدیو های میکروتیک به قصد دارید به بررسی وایرلس (معرفی، راه اندازی) بپردازیم.

۱-بررسی مفهوم

۲- بررسی Channel Width

۳- بررسی گزینه های مختلف منوی وایرلس از قبیل Frequency و Radio name و ... .

۴-۴-بررسی و توضیحاتی در مورد Access list در منوی وایرلس میکروتیک.

۵- ۵-بررسی و استفاده از Security profile در یک سناریو برای وصل شدن به یک AP

۶- ۶-توضیحاتی در مورد نحوه اسکن کردن و همین سایر منو های موجود در قسمت وایرلس

این دوره آموزشی توسط علیرضا اللهیاری در حال تهیه و انتشار هست و شش قسمت از این دوره در سایت قبیله منتشر شده است. شما همراهان همیشگی ما میتونید روز های چهار شنبه هر هفته، قسمت جدید این ویدئوکست ها را دریافت کنید.



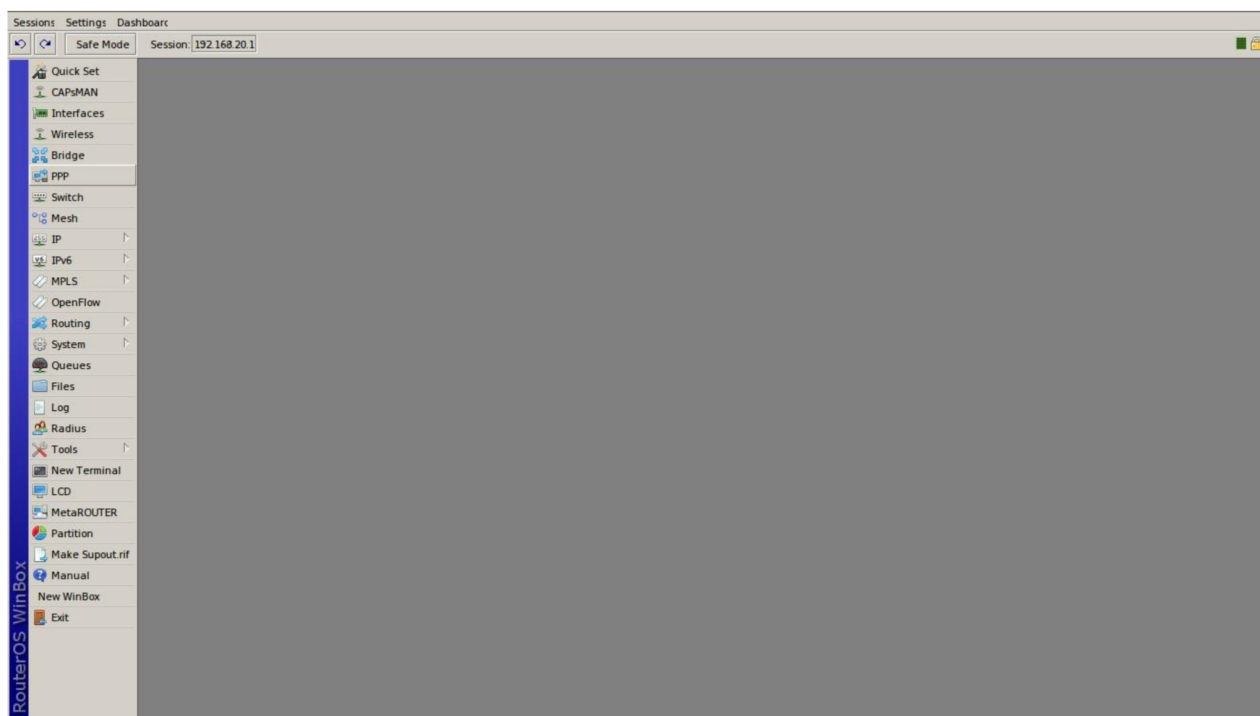


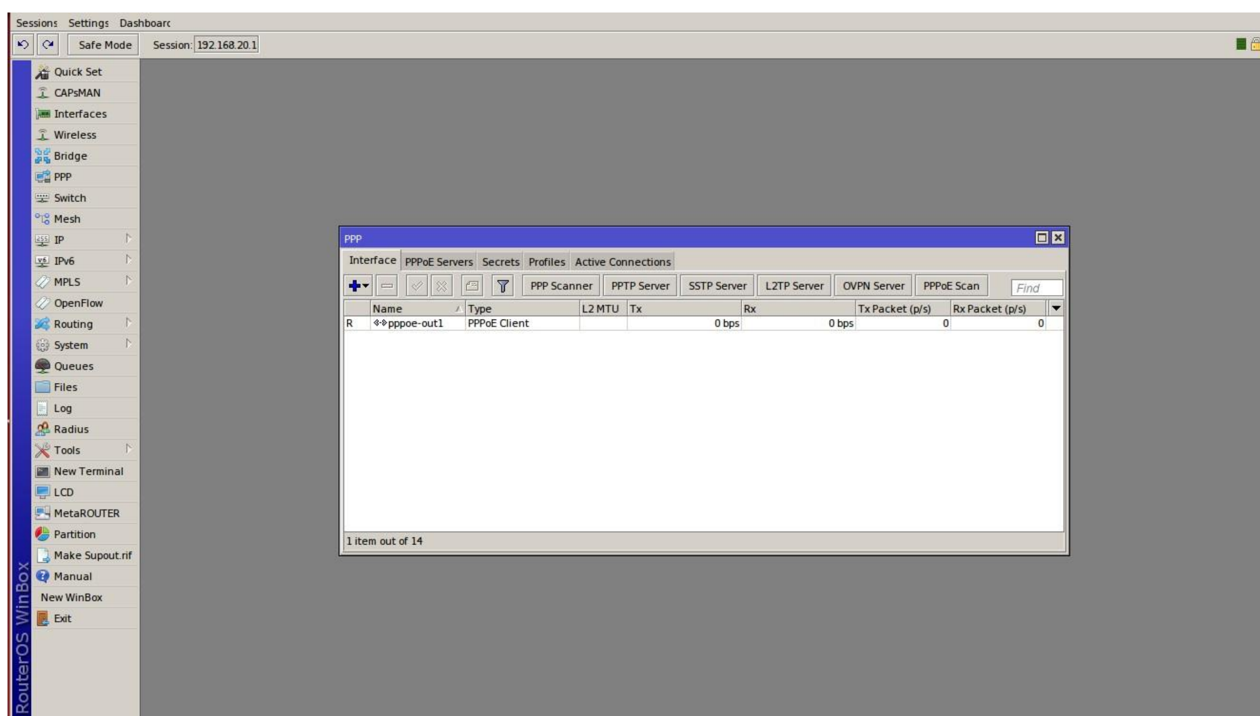
آموزش پیکربندی IPV6 از طریق پروتکل PPTP

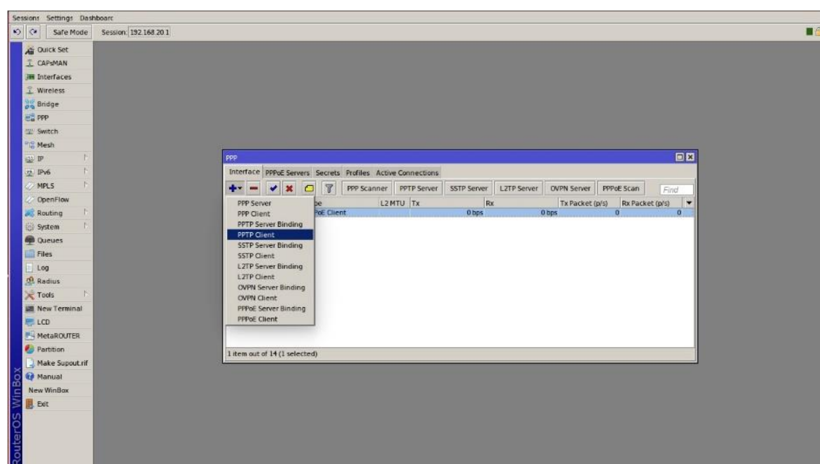
در این آموزش نحوه پیکربندی برای دریافت IPv6 را مشاهده می کنید که با انجام این مراحل می توانید صاحب IPv6 شوید.
در مرحله اول شما باید یک روتر میکروتیک داشته باشید که بتوانید تنظیمات مربوطه را انجام دهید . از ۲ راه می توانید به صفحه سیستم عامل روتر خود دسترسی داشته باشین Winbox و WebFig برای ارائه این آموزش از Winbox استفاده شده است.

بعد از وارد کردن اطلاعات ورودی و انتخاب روتر خود وارد صفحه اصلی و گرافیکی میکروتیک می شوید

در مرحله بعد برای ساخت کانکشن PPTP از منوی سمت چپ بر روی PPP کلیک می کنیم تا صفحه تنظیمات باز شود

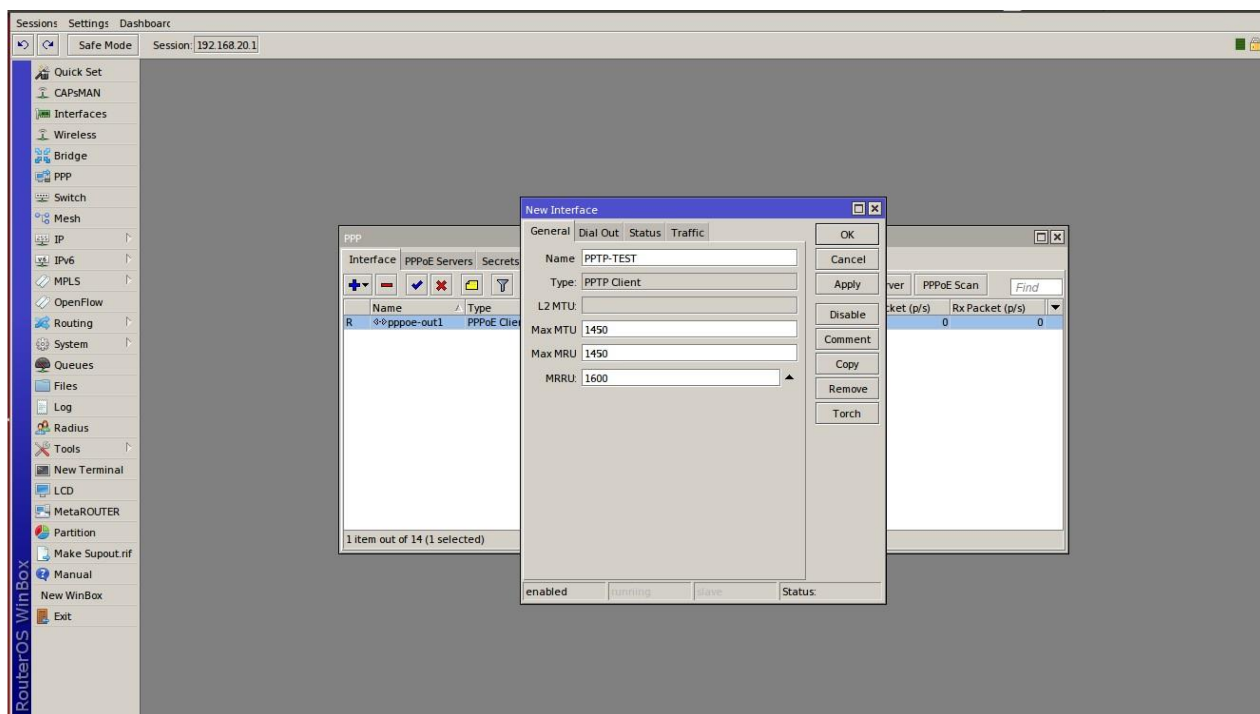




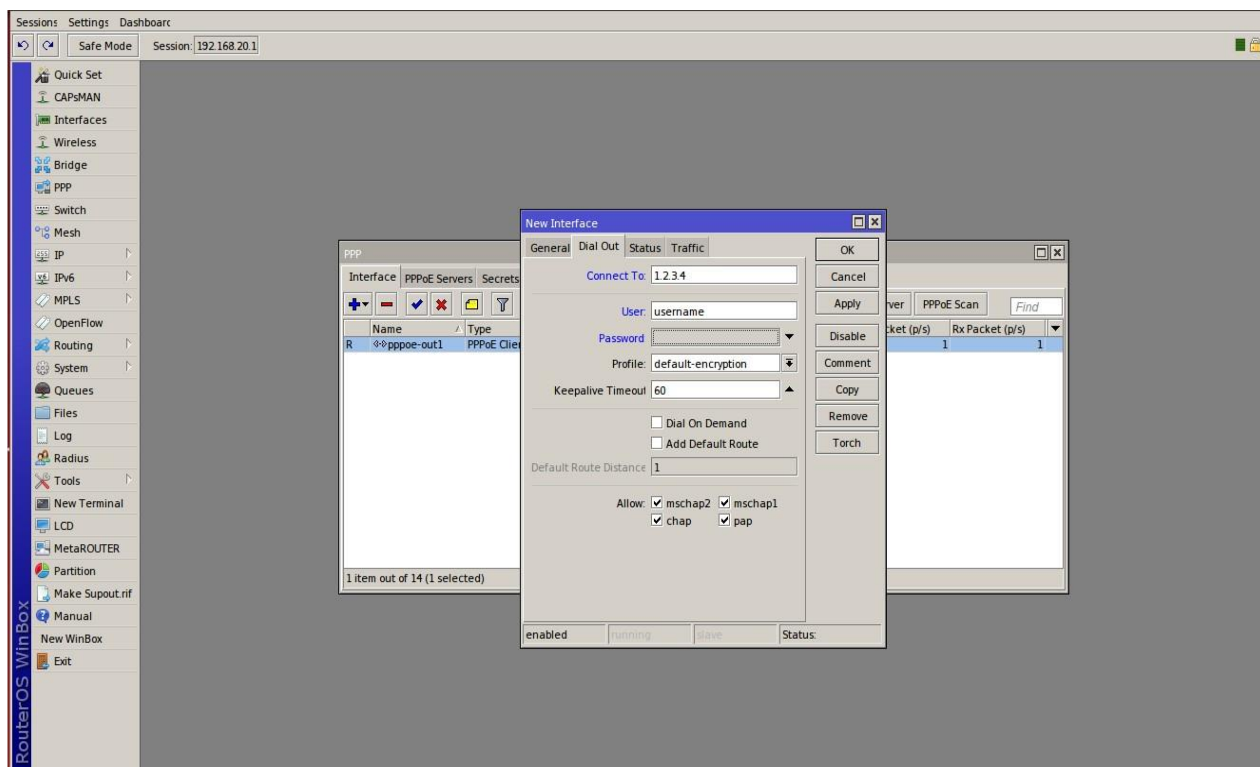


سپس در این قسمت باید کانکشن PPTP را درست کنید برای اینکار بر روی علامت کلیک میکنیم و از منوی باز شده بر روی PPTP Client کلیک می کنیم

بعد از ورود به پنجره PPTP تنظیمات را مطابق تصویر انجام دهید

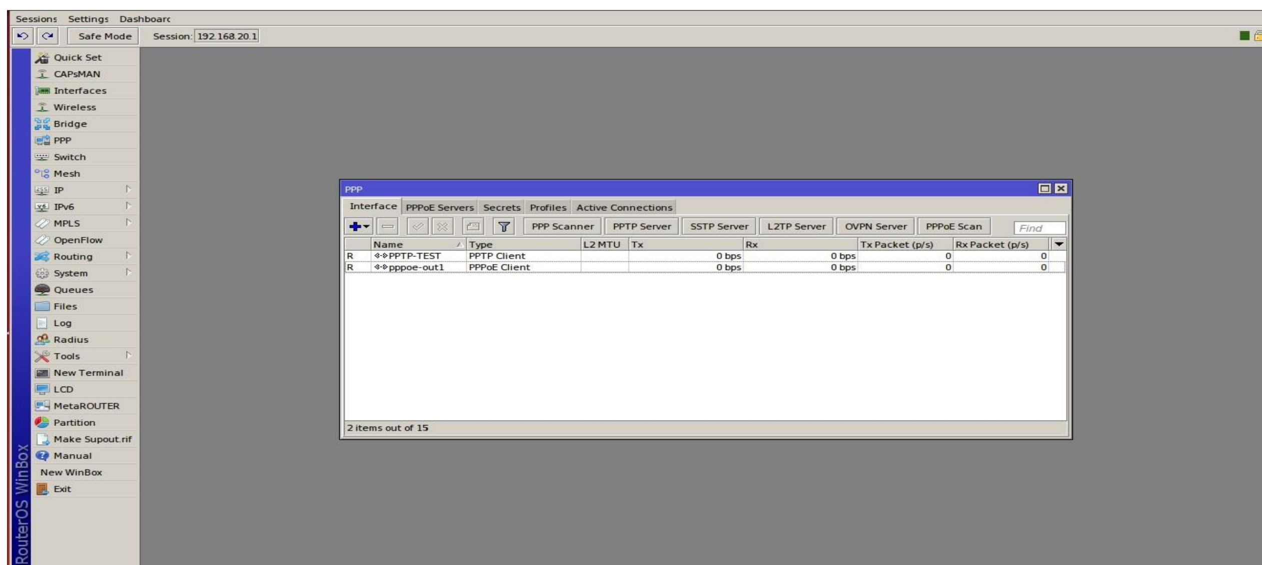


در تب General برای گزینه Name یک نام انتخاب کنید که این نام کانکشن شما می شود سپس به تب Dial Out بروید

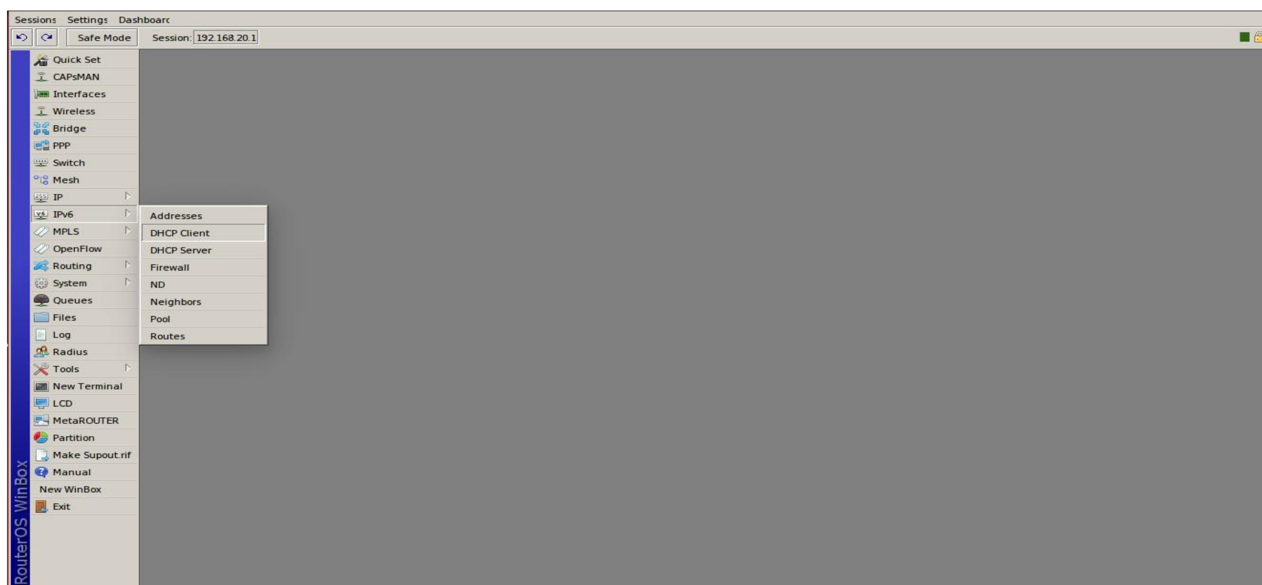


در این تب باید IP سرور ، شناسه کاربری و رمز عبور را وارد نمایید و در نهایت بر روی Apply و سپس OK کلیک کنید تا اتصال بر قرار شود. در صورت برقراری با سرور پایین پنجره کنار نوشته enabled کلمه running نمایش داده می شود و در کنار status که نشان دهنده وضعیت Connected.

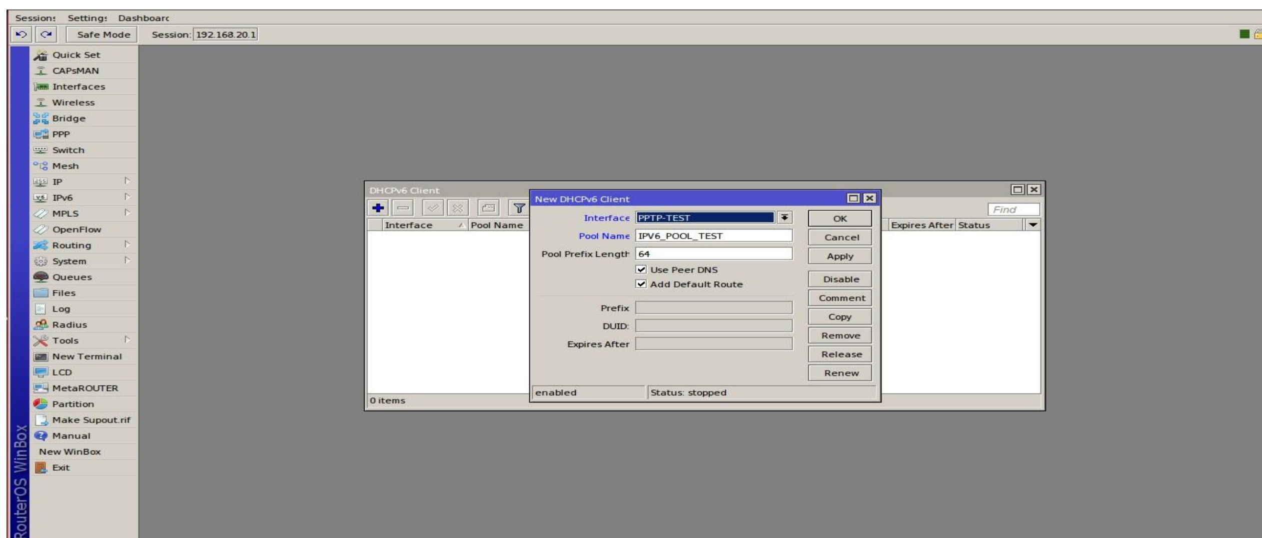
بعد از انجام مراحل بالا کانکشن ساخته شده به لیست کانکشن های PPP اضافه می شود همانند تصویر زیر



بعد از انجام مراحل بالا باید تنظیمات مربوط به دریافت IPv6 را انجام دهیم که برای این کار از منوی سمت چپ تصویربر روی IPv6 کلیک کرده و سپس بر روی گزینه DHCP Client.



در پنجره DHCP Client برای اضافه کردن یک DHCP Client جدید بر روی علامت کلیک میکنیم. پنجره جدیدی برای وارد کردن اطلاعات باز می شود که به صورت زیر می باشد

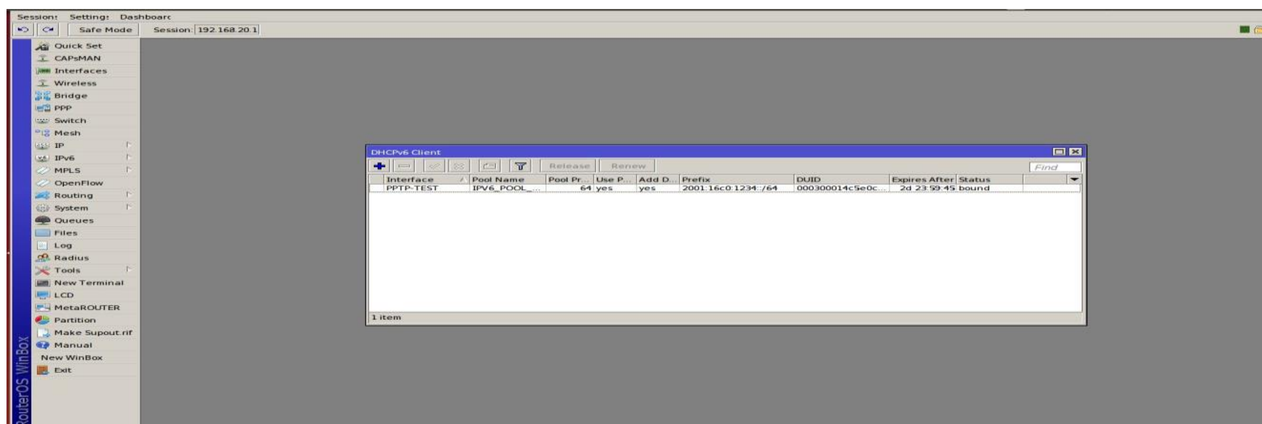


:Interface

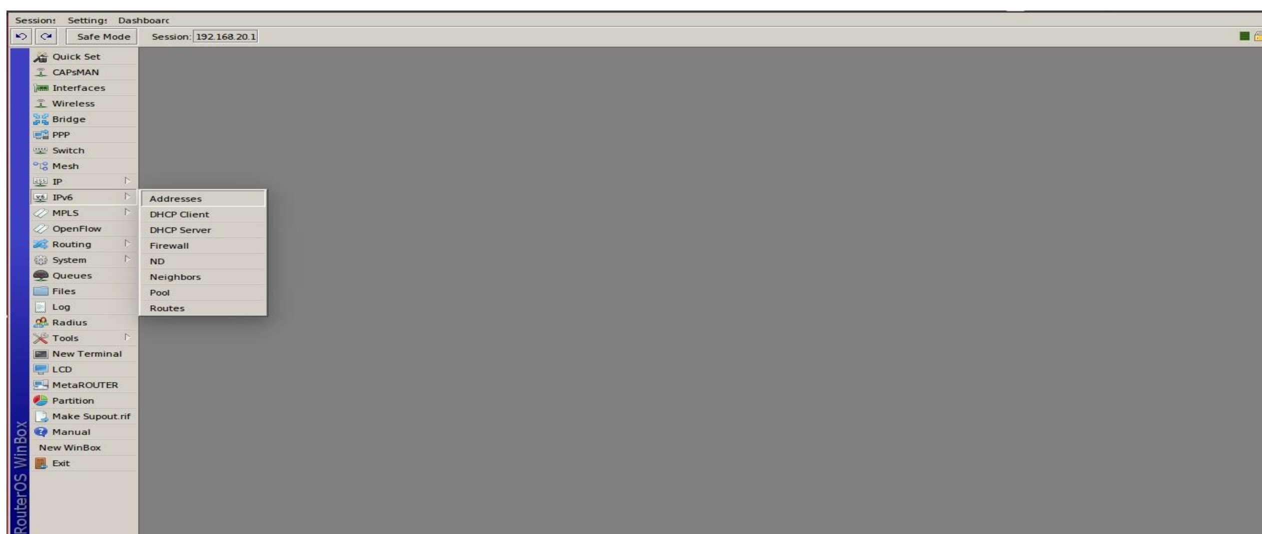
در این قسمت باید کانکشن PPTP را که ساخته اید به نام دل خواه خود انتخاب کنید.

:Pool Name

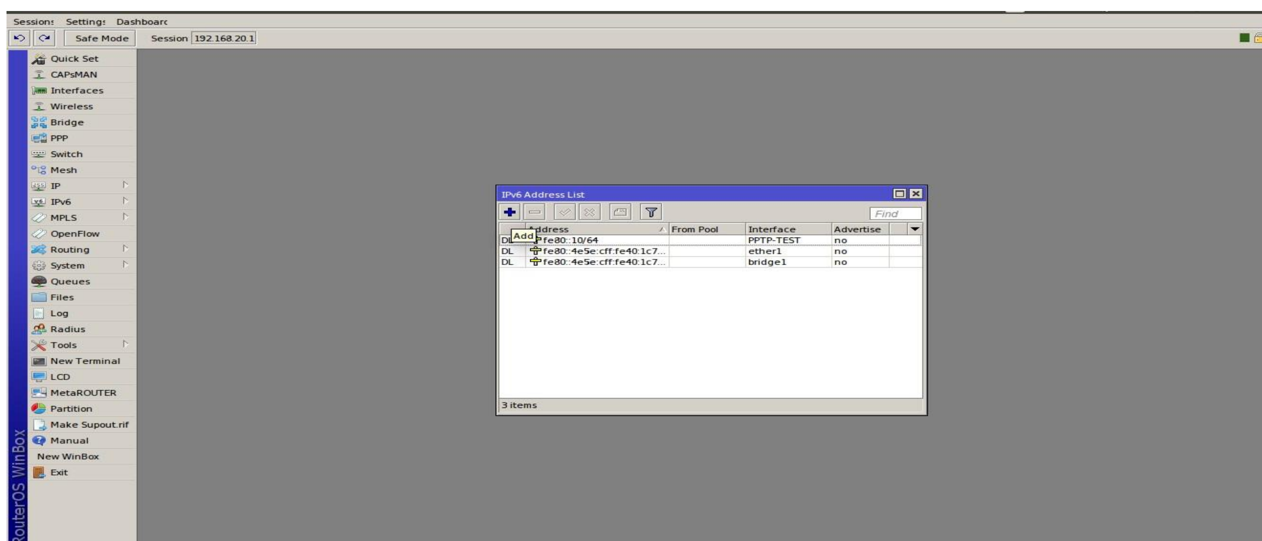
در این قسمت می توانید برای pool خود نام انتخاب کنید بعد انجام تنظیمات بر روی Apply و سپس OK کلیک کنید همانطور که در تصویر زیر مشاهده می نمایید در قسمت Prefix می توانید IPv6 دریافت شده را مشاهده کنید



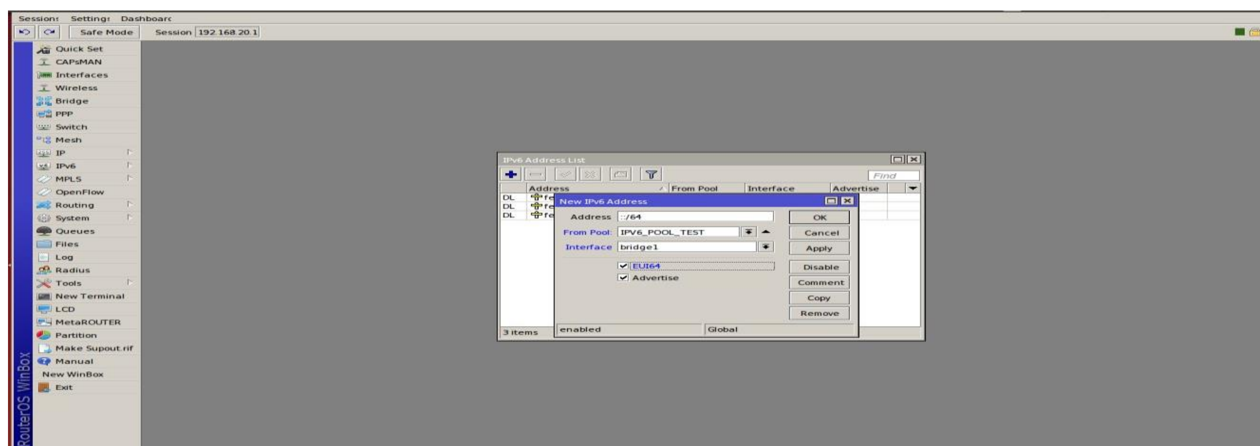
حال برای دریافت آدرس IPv6 بر روی IPv6 سپس Address کلیک می کنیم.



در پنجره IPv6 Address List بر روی علامت Add کلیک کنید.



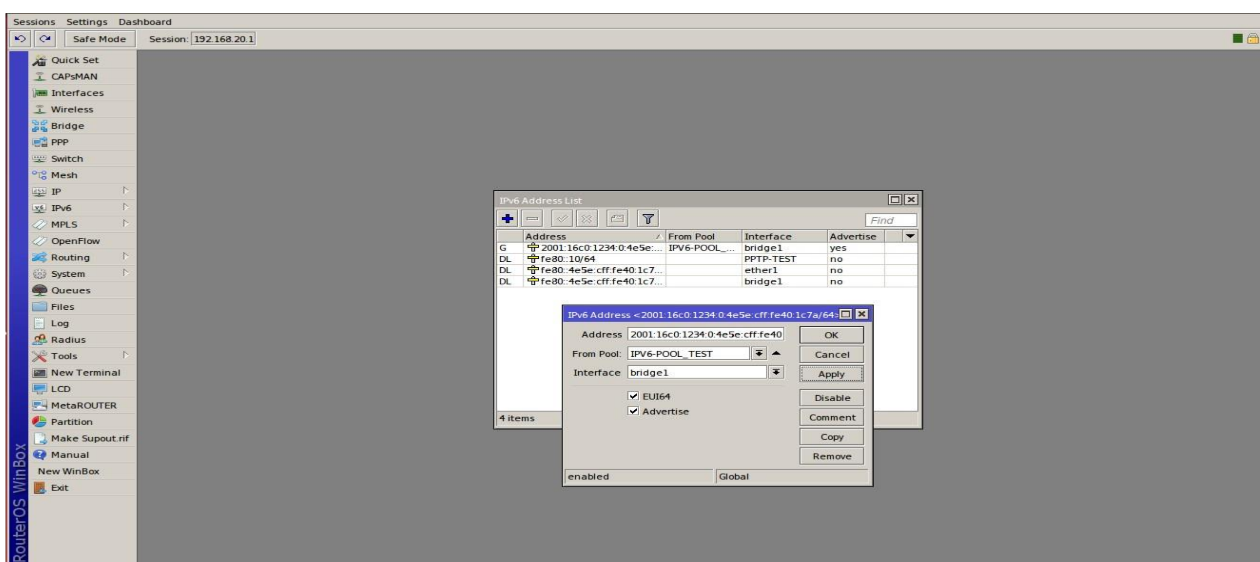
تنظیمات این قسمت را همانند تصویر صفحه ی بعد انجام دهید

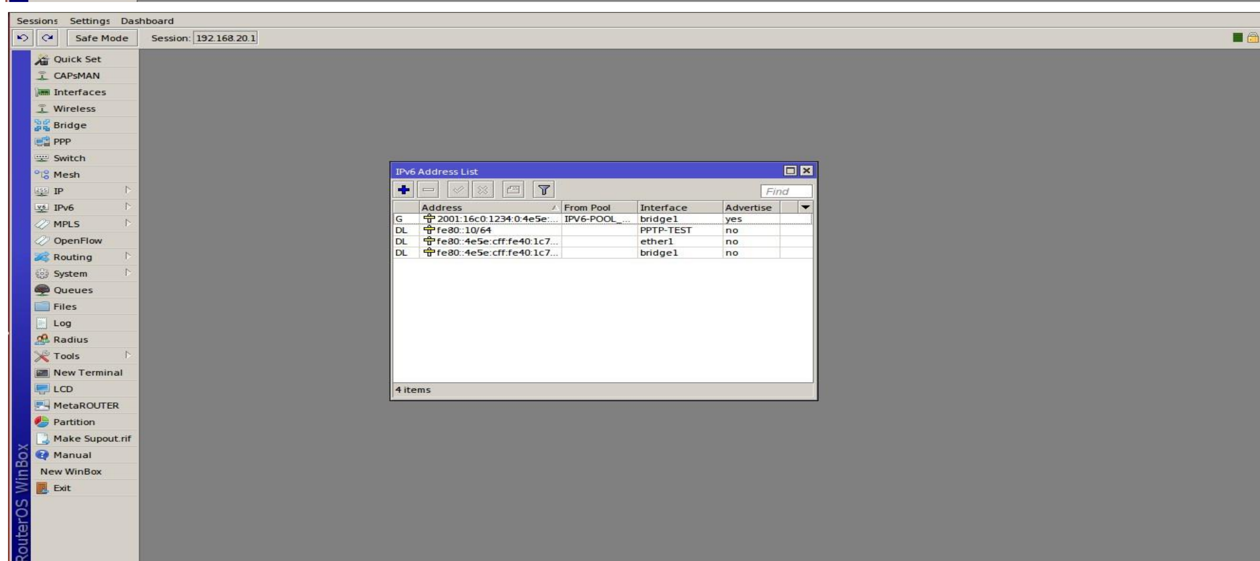


از قسمت From Pool باید نام Pool را که ساخته اید در قسمت DHCP Client انتخاب کنید و در قسمت Interface باید نوع درگاه اتصالی خود را انتخاب کنید با توجه به تصویر بالا Interface انتخاب شده Bridge1 می باشد و بدین معنا می باشد که تمام درگاه های اتصالی را به هم متصل کرده و این قابلیت را دارد هر یک از درگاه ها روتر IPV6 دریافت نمایند

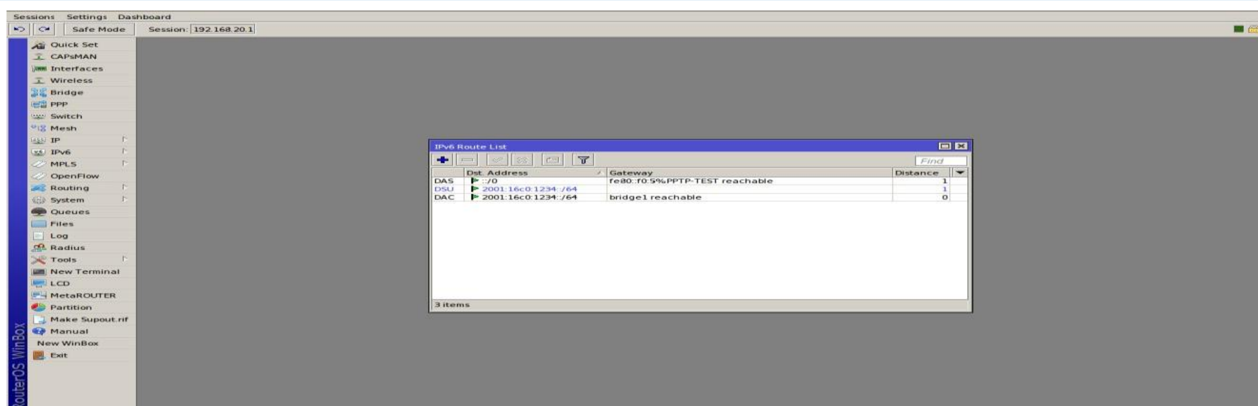
نکته : گزینه های EUI64 و Advertise باید تیک داشته باشند همانند تصویر بالا.

در آخر بر روی Apply و OK کلیک کنید می بینید که آدرس جدید به لیست آدرس ها اضافه شده است





بعد از انجام مراحل بالا به IPv6 و Route می رویم پنجره IPv6 Route List را مشاهده می کنید که در صورت اتصال یک روت مانند روت تصویر زیر را باشد در لیست خود داشته باشید

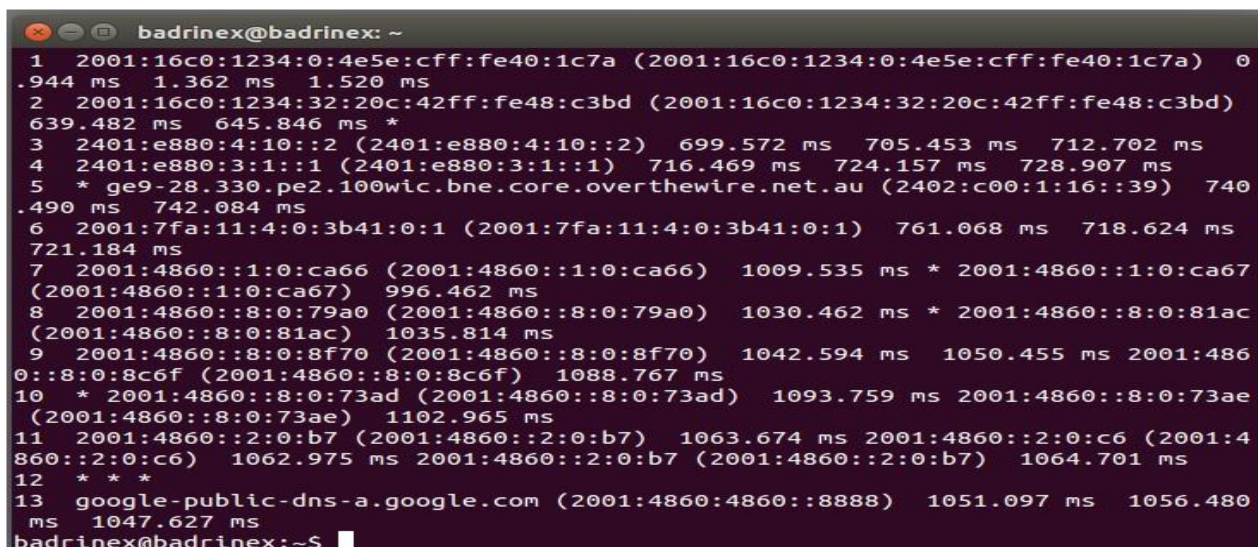


در آخر باید مراحل انجام شده را آزمایش کرده تا از درست کار کردن آن مطمئن شوید. برای اینکار باید از آدرس زیر trace router گرفته شود

traceroute 2001:4860:4860::8888



در تصویر زیر میبینید که traceroute با موفقیت انجام شده است



نویسنده:
بردیا
@badrinex

ویدئوکست قبیله

دوره مقدماتی PHP

زبان PHP زبانی است که این امکان را به ما می‌دهد تا بتوانیم یک سایت استاتیک را با افزودن قابلیت‌هایی همچون ثبت نام در سایت، ورود به ناحیه کاربری، ارتباط با دیتابیس و ... به سایتی دینامیک مبدل سازیم که مسلماً سایتی با برخورداری از چنین قابلیت‌هایی تجربه کاربری به مراتب بهتری در اختیار کاربرانش قرار خواهد داد.

در این دوره آموزشی سعی گردیده کلیه مفاهیمی که یک فرد مبتدی برای شروع کار با زبان پی اچ پی نیاز دارد مورد بررسی قرار گیرد.

این دوره آموزشی توسط امین سامانی در حال تهیه و انتشار هست و شش قسمت از این دوره در سایت قبیله منتشر شده است. شما همراهان همیشگی ما میتونید روز های جمعه هر هفته، قسمت جدید این ویدئوکست ها را دریافت کنید.



چاپارخونه



تصمیم گرفتیم در بخش چاپارخانه هر ماه نظراتی که دوستان و همراهان قبیله در مورد قبیله دارند رو قرار بدیم



قبیله گیک ها

و خوانندگان

اولین چت که برای شما انتخاب کردیم از کاربری به اسم سهیل است که از قبیله گیک ها تشکر کرده و یک پیشنهاد هم برای نویسندگان قبیله داشته:



سهیل

قبیله گیک ها توی مجلات فارسی کامپیوتر توی چندین سال گذشته بهترین مجله بوده . از فعالیت شما متشکریم ....



قبیله گیک ها

لطف دارید دوست عزیز باعث خوشحالی ماست که مطالب محتوایی قبیله گیک ها برای شما مفید بوده و مارو دنبال میکنید



سهیل

توی تمام زمینه ها مجله خوب بوده و همیشه دنبال کردم ....
پیشنهاد میشود که در زمینه وب تاریک و هک/امنیت بیشتر مطلب نویسی بشه .
و خوانندگان محترم رو از دنیای توهم هالیوودی دربیارین ....
به شخصه از دنبال کنندگان همیشه مجله بودم و هستم و خوشحالم که همچین مجله ای وجود داره . امیدوارم که سطح کیفیت مجله از نظر مطالب بالاتر هم بره



قبیله گیک ها

حتما ممنون از پیشنهاد خودبتون پیشنهاد شما برای نویسندگان مجله ارسال میشه .بازم لطف دارید و خیلی خوشحالیم که مطالب برای شما و جامعه گیکی مفید بوده با آرزوی موفقیت برای شما و قبیله گیک ها

خب دوستان این از اولین چت که واقعا باعث خوشحالی ما شد بریم سراغ دوست دیگری به اسم احسان که انتقاد کرده بودند کانال یوتیوب قبیله کمی نامرتبه که بهتره از زبون خودشون بخونیم پیام رو



احسان

سلام، اگه کانال یوتیوب قبیله گیک‌ها رو یکم مرتب کنین و برای هر موضوعی playlist بسازین خیلی بهتر و راحت‌تر میشه به هر محتوای دسترسی داشت



قبیله گیک ها

خب احسان جان باید بگیم که کانال یوتیوب قبیله برای هر موضوع یک پلی لیست داره همانند آپارات اما بازم ممنون از انتقادتون و سعی میکنیم مرتب سازی رو بازم بهتر کنیم

خب یه چت دیگه هم براتون آماده کردیم از دوستی به اسم میثم که از طریق آپارات با قبیله گیک ها آشنا شدن و درخواست لینک های قبیله رو داشتند



میثم

من فیلم آموزش شمارو از آپارت دانلود کردم برنامه نویسی اندروید در اندروید استدیو با جاوا تا قسمت ۵ بقیه اش هم منتشر کردین؟
و آدرس سایت قبلیه گیگ هارو بدین ممنون



قبیله گیک ها

این دوره به صورت هفتگی از کانال قبیله منتشر میشه و در سایت و جاهای دیگه قرار میگیره میتونید از کانال قبیله گیک ها اون رو دریافت کنید لینک ها براتون ارسال میشه



میثم

ممنون از شما که فیلم آموزشی تهیه میکنید



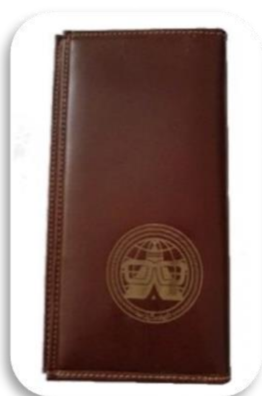
قبیله گیک ها

خواهش میکنم دوست عزیز خوشحالم که براتون مفید بوده

خب دوستان این گزیده ای از نظرات و پیشنهادات شما دوستان بود در مورد قبیله گیک ها منتظر پیشنهادات و انتقادات بیشتر شما هستیم



با سلام خدمت همه دوستان و همراهان همیشگی مجموعه قبیله گیک ها
نزدیک به دو سال است که در این مجموعه در کنار هم هستیم و با توجه به علاقه شما عزیزان به این مجموعه بر آن شدیم تا محصولاتی که برای همه گیک های عزیز مورد استفاده است را در فروشگاه گیکی قبیله گیک ها گردآوری کنیم.
در حال حاضر مواردی از قبیل کیف پول، ماگ و source code نرم افزار طراحی شده توسط همکاران عزیزمان را به این مجموعه اضافه کرده ایم، که همه این موارد دارای لوگوی زیبا و خاص قبیله گیک ها میباشند.
قابل به ذکر است که همه تلاش مجموعه قبیله گیک ها بر این بوده و هست که اجناس فوق از کیفیتی عالی برخوردار باشند.
در این شماره به معرفی اجمالی این محصولات میپردازیم، با ما همراه باشید:



کیف پول

این محصول شامل دو مدل است که در بخش فروشگاه قبیله گیک ها در دسترس میباشد.
از بهترین کیفیت چرم و با کارایی مناسب که مورد استفاده آن هم برای بانوان و هم آقایان میباشد.

لیوان سفید

بیشترین علاقه به این نوع محصول، به رنگ سفید آن است.
در فروشگاه گیکی ما از دو طرح برای ایجاد این محصول زیبا استفاده کرده ایم

طرح لوگوی خاص قبیله گیک ها و طرح هم قبیله ای که بسیار زیبا میباشد.

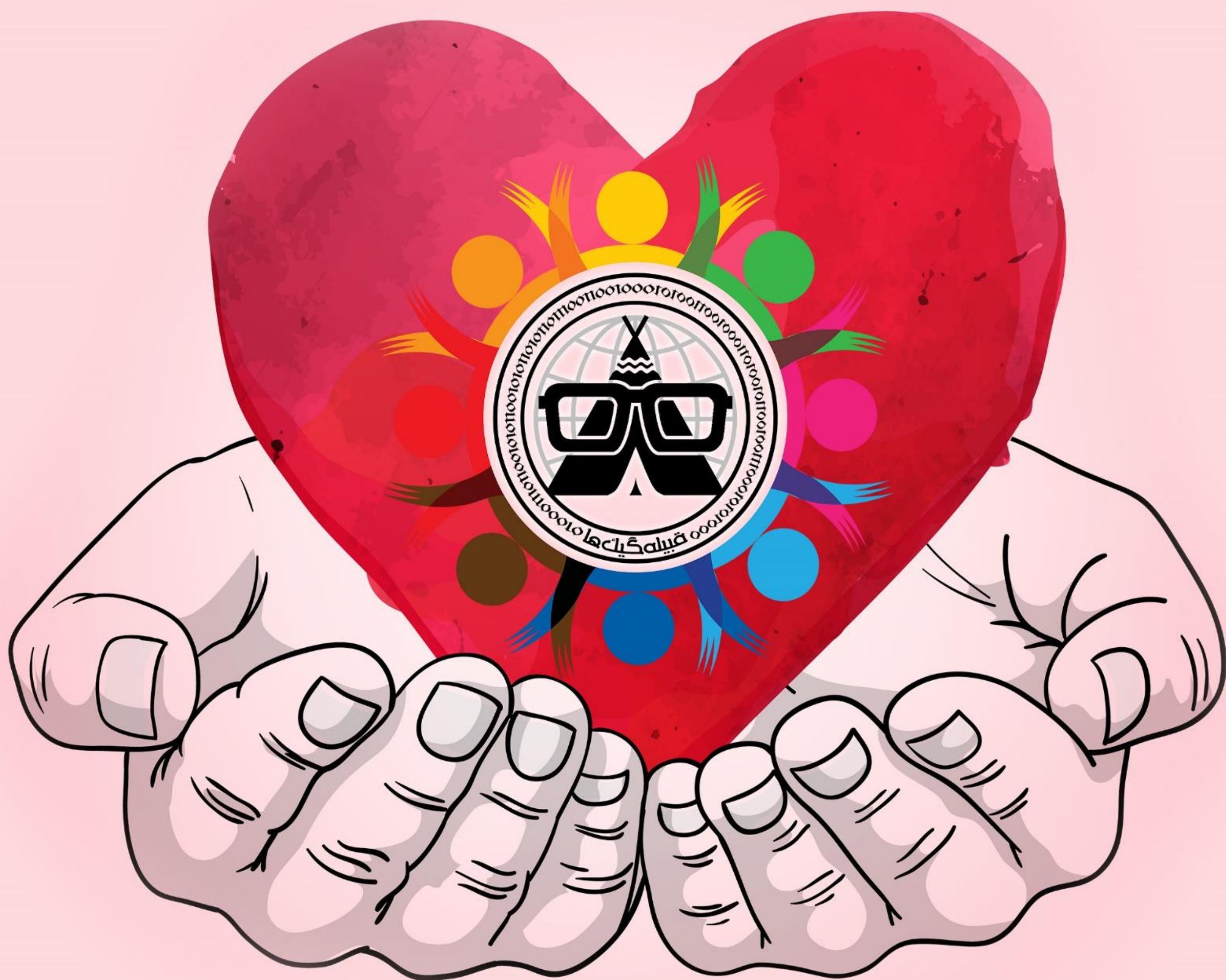


Source GeekDialler

این منبع مربوط به نرم افزار تهیه شده توسط کیا حامدی از همکاران خوب مجموعه قبیله گیک ها است که برای حمایت از قبیله گیک ها بصورت رایگان در اختیار شما دوستان عزیز قرار داده شده است و sourceآن برای یادگیری علاقه مندان به این نوع برنامه نویسی با توجه به آموزش های این دوست عزیز در اینجا قرار داده شده است.

از شما دوستان و همراهان عزیز میخواهیم که مارا برای موفقیت هرچه بیشتر در این امر یاری نمایید و منتظر محصولات بعدی ما در روزهای آینده باشید.

ز گهواره تا گور دانش بجوی



حامی قبیله ای باشیم که با قلم و تفکر مان ساخته ایم

www.geekstribemedia.com